

Vastavoimia —

Pukusuunnittelijoiden
työskentelykäytännöt elokuvan ennakkosuunnitteluvaiheessa

Liisa Niskanen

Aalto-yliopisto

Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu

Elokuvataiteen ja lavastustaiteen laitos

Pukusuunnittelun suuntautumisvaihtoehto

Taiteen maisterin opinnäyte 19.4.2017

Sisällysluettelo

Tiivistelmä

Kiitokset

1. *Johdanto*
2. *Tutkimuksen esittely*
 - 2.1 *Tutkimuskysymykset*
 - 2.2 *Aiempi tutkimus ja käyttämäni kirjallisuus*
 - 2.3 *Tutkimusmenetelmät ja tutkimusaineisto*
 - 2.3.1 *Tekemislähtöinen tutkimus ja Syntymävika-elokuvan työskentelyprosessiin liittyvä aineisto*
 - 2.3.2 *Haastattelumenetelmä*
3. *Ennakkosuunnittelu suomalaisessa elokuvassa*
 - 3.1 *Suomalaisen elokuvatuotannon historiaa*
 - 3.2 *Elokuvatuotannon eri vaiheet*
 - 3.3 *Pukusuunnittelijan työnkuva perinteisessä elokuvan ennakkotuotantomallissa*
 - 3.3.1 *Elokuvapukusuunnittelun historiaa ja nykypäivää*
4. *Opinnäytteen taiteellisen osion esittely: Syntymävika-lyhytelokuvan pukusuunnittelu*
 - 4.1 *Vaihtoehtoinen ennakkosuunnittelumetodi*
 - 4.2 *Workshopit*
 - 4.3 *Kuvaukset*
 - 4.4 *Valmiit asut*
5. *Pukusuunnittelijoiden haastattelut*
 - 5.1 *Pukusuunnittelijoiden oma taiteellinen työ, tottumukset ja tavat*
 - 5.1.1 *Pukusuunnittelijat ja elokuvaprojektit*
 - Jatkuvaa ylityöllistymisen ja työttömyyden välillä tasapainoilua
 - 5.1.2 *Taiteellisen ennakkosuunnittelun eteneminen*
 - Ohjaajan luottamus vai kiinnostuksen puute?
 - 5.1.3 *Taustamateriaalin kerääminen*
 - 5.1.4 *Materiaalien ja vaatteiden hankinta*
 - 5.2 *Taiteellisen työryhmän toiminta ja tapaamiset*
 - 5.2.1 *Työryhmän tapaamiset*
 - Hyödyllisiä päivitystilanteita vai entistä epäselvempää kommunikointia?
 - 5.2.2 *Pukusuunnittelijoiden yhteistyö muiden osastojen kanssa*
 - 5.2.3 *Sovitustilanteet*
 - 5.2.4 *Testikuvaukset*

5.3 Tuotantoyhtiöiden asettamat resurssit ja rajoitteet

5.3.1 Suunnitteluun tarvittava aika – Maksavatko ajatukset?

5.3.2 Pukuosaston työntekijät

5.3.3 Työtiloista

5.3.4 Pukusuunnittelijat kuvauksissa

6. Loppupäätelmät

Lähteet

Julkaisettomat lähteet

Kirjallisuuslista, artikkelit ja verkkosivustot

Liitteet

1. Haastattelukysymykset

2. Kuvaliitteet

3. DVD-tallenne

English abstract

Taiteen maisterin opinnäytteen tiivistelmä

Tekijä: Liisa Niskanen

Työn nimi: *Vastavoimia – Pukusuunnittelijoiden työskentelykäytännöt elokuvan ennakkosuunnitteluvaiheessa*

Laitos: Elokuvataiteen ja lavastustaiteen laitos

Koulutusohjelma: Lavastustaiteen koulutusohjelma, pukusuunnittelun pääaine

Vuosi: 2017 Sivumäärä: 64 Kieli: Suomi

Avainsanat: *Elokuvapukusuunnittelu, elokuvapuvustus, pukusuunnittelu, ennakkotuotanto, ennakkosuunnittelu, workshop, pukusuunnittelija, haastattelu, työskentelykäytännöt*

Tiivistelmä:

Elokuvapukusuunnittelua on Suomessa toistaiseksi tutkittu vähän ja elokuvapukusuunnittelijoiden kokemuksia on kirjattu ylös harvoin. Olen törmännyt tekemieni elokuvaprojektien kautta pukusuunnittelijan työn haasteisiin. Elokuva-ala on näyttäytynyt kiireisenä ja stressaavana. Pukusuunnittelijat joutuvat hallitsemaan suuria kokonaisuuksia, mutta heillä on käytössään liian vähän rahaa ja työvoimaa. Pukusuunnittelija tarvitsisi aikaa ajattelemiseen. Käsitykseni on, että kiire ja aikatauluongelmat liittyvät nimenomaan elokuvatyöhön, eivätkä monet tuottajat ymmärrä suunnitteluun ja ajatteluun tarvittavan ajan tärkeää merkitystä elokuvan ennakkotuotantoprosessissa. Tutkimukseni tarkoituksena oli saada selville, millaisena ajankäytön mahdollisuudet näyttäytyvät pukusuunnittelijoille 2010-luvulla. Millä tavoin he kokevat oman työnsä ja sen rajoitukset?

Lähtökohtana tutkimukselleni toimi *Syntymävikä*-lyhytelokuva, jossa oli poikkeuksellisen pitkä ennakkotuotantoaika. Elokuva on Kaisa El Ramlyn ohjaama ja toimin siinä pukusuunnittelijana. Halusin tutkia tarkemmin vaihtoehtoista menetelmää, jota käytimme *Syntymävikä*-elokuvan ennakkotuotannossa. Halusin selvittää, kuinka tämä metodi vaikutti taiteellisen työryhmän toimintaan sekä omaan henkilökohtaiseen kokemukseeni pukusuunnittelusta. Miten metodi helpotti tai tehosti työskentelyämme ja kuinka metodin vaikutus näkyy lopputuloksessa? Opinnäytteessäni keskityn enemmän ennakkotuotannon prosessin kuvailuun kuin taiteellisesta suunnittelutyöstä kertomiseen.

Saadakseni ajankohtaista ja tuoretta tietoa haastattelin neljää pukusuunnittelijaa, jotka tekevät parhaillaan tai ovat tehneet pukusuunnitteluja suomalaisiin elokuviin 2000- ja 2010-luvuilla. Haastattelujen avulla sain tietoa pukusuunnittelijoiden kokemuksista vuosien varrelta, sekä siitä, miten ala on kehittynyt. Sain lisätietoa pukusuunnittelijan työnkuvasta elokuvassa, sekä heidän kohtaamistaan haasteista työelämässä. Opinnäytetyössäni vertaan myös omia kokemuksiani haastateltavien kokemuksiin.

Kiitokset

Kiitän neljää haastattelemaani pukusuunnittelijaa yhteistyöstä ja innostuksesta.

Lisäksi haluan kiittää opinnäytetyöni ohjaajaa Joanna Weckmania, opinnäytteen taiteellisen osion ohjaajaa Minna Santakaria, pukusuunnittelun professoria Sofia Pantouvakia sekä tohtoriopiskelija Tuija Helvettä opinnäytteen ohjaamisesta ja kommentoinnista työn eri vaiheissa.

Kiitän *Syntymäviika*-elokuvan työryhmää ja erityisesti Kaisa El Ramlya, jota ilman tätä työtä ja aihetta tuskin olisi olemassa.

1. Johdanto

Pukusuunnittelijan työ on ajattelua, se on sisällön luomista sekä tarinan kerrontaa. Ajatteluun tarvitaan aikaa, jotta ideat pystyvät kehittymään ja elämään. Olen opiskellut pukusuunnittelua Aalto-yliopistossa vuosina 2011–2016. Opiskeluaikana olen tehnyt 12 erilaista pukusuunnitteluprojektia. Olen ollut mukana pukusuunnittelijana kolmessa lyhytelokuvassa, kuudessa näytelmässä ja kolmessa tanssiteoksessa. Lisäksi olen ollut mukana yhden kokopitkän elokuvan ammattituotannossa pukuosaston työntekijänä. Vaikka urani on vasta alkuvaiheessa, työskennellessäni näissä erilaisissa projekteissa olen tutustunut moniin haasteisiin, joita pukusuunnittelija kohtaa työssään. Vaikuttaa siltä, että yksi tärkeimmistä tekijöistä on se, kuinka paljon suunnittelijalla on aikaa käytettävissään. Itselleni kokemus siitä, että joudun puvustamaan lauman näyttelijöitä liian pienillä resursseilla, joita ovat esimerkiksi käytettävissä olevat työtunnit ja raha, on luonut mielikuvan pukusuunnittelusta ammattina, jossa suunnittelutyötä on tehtävä jatkuvan kiireen alaisena ja riittämättömillä resursseilla.

Kohtaavatko kaikki pukusuunnittelijat vastaavia riittämättömyyden tunteita työssään? Onko mahdollista työskennellä pukusuunnittelijana ilman tunnetta, ettei ole tarpeeksi aikaa tehdä työtään kunnolla? Mitkä olisivat ne keinot, joilla pukusuunnittelijan työtä voitaisiin muuttaa suunnittelijaystävällisempään muotoon? Pukusuunnittelijan ammatti ei ole helppo; on jakettava pitkiä päiviä kiireen ja paineen alaisena ja pidettävä monta lankaa käsissään, jotta kokonaisuus pysyy kasassa. Vuodesta 1993 freelance-pukusuunnittelijana toimineen, kahdeksaan pitkään elokuvaan pukusuunnittelun tehneen Ella Brigattin artikkeli ”Saako pukusuunnittelija ajatella?” (2009) tuo esille elokuvatuotannoissa pukuosastolle annettujen resurssien pienuuden ja erityisesti käytettävissä olevan ajan vähyyden. Artikkelin lukeminen vahvisti käsitystäni siitä, että en ole havaintoni kanssa yksin ja että aihetta olisi hyödyllistä tutkia lisää. Olen sitä mieltä, että monet tuottajat eivät ymmärrä suunnitteluun ja nimenomaan ajatteluun tarvittavan ajan suurta merkitystä elokuvanteon prosessissa, eikä heillä välttämättä ole tarkkaa käsitystä siitä, mitä pukusuunnittelijan työ on.

Käsitykseni on, että kiire ja aikatauluongelmat liittyvät etenkin elokuvatyöhön. Elokuvan kuvaukset ovat hetkellinen tapahtuma, jota ei usein ole harjoiteltu etukäteen. Vaikka myös teatterin ja tanssin parissa työskennellessä tiukat aikataulut voivat aiheuttaa ongelmia, työryhmällä on yleensä käytettävissään yhteinen harjoitusaika, jolloin kaikilla on mahdollisuus nähdä puvut ja lavasteet käytössä. Elokuvatyössä tällainen on harvoin mahdollista lukuun ottamatta pikaisia kameratestejä, jolloin pukuja, lavasteita ja maskeerausta voidaan testata kameran edessä. Muuten kohtauksia ei usein harjoitella etukäteen, vaan ne luodaan paikan päällä kuvaustilanteessa. Elokuvan tuotannossa pukuosaston ennakkosuunnittelu-aika käytetään yleensä pukujen suunnitteluun ja vaatteiden hankintaan, mutta varsinaista tilaisuutta nähdä puvut ja lavasteet kokonaisuutena kameran edessä ei ole.

Lähtökohtana tutkimukselleni toimi lyhytelokuva, jossa oli poikkeuksellisen pitkä ennakkotuotantoaika. Olin elokuvassa mukana pukusuunnittelijana. Elokuvan nimi on

Syntymärika ja se kuvattiin marraskuussa 2015. Elokuvan on ohjannut ja käsikirjoittanut Kaisa El Ramly. Ohjaajan toiveena oli suunnitella elokuva, jonka kuvauksissa kaikki olisi huolellisesti etukäteen valmisteltua niin ettei kenenkään tarvitsisi tehdä ympäripyöreitä päiviä tai stressata turhasta. Tällainen tavanomaisesta poikkeava ennakkosuunnittelu oli minulle uusi ja avartava kokemus. Vaihtoehtoisella ennakkotuotantometodilla viitataan tässä työssä elokuvan ennakkotuotantoprosessiin, joka on tavanomaista pidempi, jolloin taiteellisella työryhmällä on enemmän aikaa käytettävissään ennakkosuunnitteluun. *Syntymärika*-elokuvan tapauksessa käsikirjoituksen kirjoittaminen tapahtui workshop-jaksolla, jolloin näyttelijät kehittivät henkilöhahmoja. Samalla luotiin elokuvan maailma, sen puvustus-, lavastus-, kuvaus- ja äänisuunnittelu. Perinteisessä ennakkotuotannossa, johon viitataan tässä työssä, ennakkotuotantoprosessi etenee aina samankaltaisesti. Tällöin ohjaaja ja tuottaja kokoavat taiteellisen työryhmän, joka lähtee valmiin käsikirjoituksen pohjalta suunnittelemaan elokuvan eri osa-alueita. Pukusuunnittelijalle annetaan tietty määrä ennakkosuunnittelupäiviä, joiden puitteissa suunnittelutyö pitäisi tehdä.

Halusin tutkia tarkemmin vaihtoehtoista menetelmää, jota käytimme *Syntymärika*-elokuvan ennakkotuotannossa. Halusin selvittää, kuinka tämä metodi vaikutti taiteellisen työryhmän toimintaan sekä omaan henkilökohtaiseen kokemukseeni pukusuunnittelusta. Miten metodi helpotti tai tehosti työskentelyämme ja kuinka metodin valinta näkyy lopputuloksessa? Koska näyttelijöitä oli tässä elokuvassa vain kolme, eikä heillä ollut yhtään pukuvaihtoa, alkuvaiheessa käsitykseni oli, että tämä työ ei olisi suunnittelun kannalta kovin haastava. Lisäksi puvustuksen tyylin oli tarkoitus olla nykyaikainen, eikä voimakkaasti mihinkään genreen tai aikakauteen liittyvä, mikä on ollut itselleni edellisissä töissä mieluista ja ominaista. Kuvausten aikana kuitenkin jo huomasin, että puvuilla on *Syntymärika*-elokuvassa suuri merkitys. Kuvauksen tiukka rajausta ja useat lähikuvat saivat aikaan sen, että pukujen materiaalit, värit ja yksityiskohdat saivat enemmän painoarvoa. Opinnäytteessäni keskityn kuitenkin enemmän ennakkotuotannon prosessin kuvailuun, kuin taiteelliseen suunnittelutyöhöni.

Oman taiteellisen työprosessini tutkimisen lisäksi haastattelin neljää pukusuunnittelijaa, jotka tekevät ammattimaisesti pukusuunnittelua elokuvan kentällä. Halusin verrata omia ja haastateltavien kokemuksia. Lisäksi uuden ja tästä hetkestä kertovan aineiston kerääminen on tärkeää, koska pukusuunnittelua koskeva tutkimus varsinkin elokuvan saralla on ollut verraten vähäistä. Minua kiinnostivat pukusuunnittelijoiden kokemukset erilaisista työmenetelmistä ja erityyillisistä projekteista. Haastattelujen avulla sain käsityksen siitä, millaista on olla elokuvan pukusuunnittelija 2010-luvulla. Halusin haastatella nimenomaan Suomessa työskenteleviä suunnittelijoita saadakseni tietoa tämänhetkisestä suomalaisesta ennakkotuotantotavasta. Suomalaisen elokuvan ennakkotuotantoprosessin ohella olen perehtynyt pukusuunnittelijoiden työskentelykäytäntöihin ja kokemuksiin myös kansainvälisellä tasolla alasta kertovan kirjallisuuden avulla. Näin olen saavuttanut laajemman käsityksen yhteisistä sekä toisaalta eriävistä työtavoista Suomessa ja kansainvälisissä elokuvatuotannoissa.

Kirjallisen opinnäytteeni ensimmäisissä luvuissa määrittelen tutkimuskysymykseni, kerron aiemmasta aiheesta tehdystä tutkimuksesta ja käyttämästäni lähdeaineistosta sekä esittelen käyttämäni tutkimusmenetelmät. Kolmannessa luvussa käsittelen sitä, kuinka ennakkosuunnittelu perinteisesti etenee suomalaisessa elokuvatuotannossa. Neljännessä luvussa esittelen oman taiteellisen työni *Syntymärika*-lyhytelokuvan parissa, siihen liittyvän vaihtoehtoisen ennakkosuunnittelumenetelmän workshop-jakson, sekä työskentelyni kuvauksissa. Työni viidennessä luvussa selvitän haastatteluaineiston pohjalta ammattikentällä toimivien pukusuunnittelijoiden kokemuksia pitkän elokuvan pukusuunnittelijoina. Lopuksi teen yhteenvedon haastattelututkimuksessa esiin nousseista teemoista ja vertaan niitä omiin kokemuksiini *Syntymärika*-lyhytelokuvan pukusuunnittelijana.

2. Tutkimuksen esittely

Tässä luvussa esittelen tutkimuskysymykseni, nostan esiin elokuvapukusuunnittelusta aikaisemmin tehtyä tutkimusta ja omalle työlleni merkittäviä kirjallisia lähteitä sekä kerron tutkimukseni metodeista. Lähtökohtanani on ollut tekemislähtöinen tutkimus. Aineistonhankintamenetelmänä olen käyttänyt haastatteluja.

2.1 Tutkimuskysymykset

Tutkimuksessani olen etsinyt vastauksia seuraaviin kysymyksiin: Millainen olisi vaihtoehtoinen ja paremmin organisoitu ennakkosuunnittelumenetelmä, jota voisi hyödyntää elokuvanteon prosessissa? Miten tällainen menetelmä vaikuttaisi pukusuunnittelijan työhön? Kokevatko ammattikentällä työskentelevät pukusuunnittelijat samoja riittämättömyyden tunteita pukusuunnittelijan ammatissaan ja käytännön työssään, joita itse olen kohdannut?

2.2 Aiempi tutkimus ja käyttämäni kirjallisuus

Elokuva on itsessään nuori taiteenlaji ja sen pukusuunnittelua on vielä toistaiseksi tutkittu verrattain vähän. Tässä luvussa esittelen tarkemmin Suomessa tehtyä elokuvapukututkimusta, mutta selvitän lyhyesti myös kansainvälisesti tehtyä tutkimusta antaakseni käsityksen alalla tapahtuneesta kehityksestä.

Joanna Weckman toteaa artikkelissaan ”Puku ja tutkimus” (Weckman 2009, 173), että Suomessa tutkimusalueen kartoitustyö ja myös itse pukututkimus ovat vasta alkuvaiheessa. Weckmanin mukaan Suomessa opinnäytteiden sisältämä tutkimustieto on hajautunut eri osa-alueille kuten kulttuurin, vaatetuksen ja pukeutumisen sekä skenografian tutkimuksen sekaan (Weckman, 2009, 174). Pukusuunnittelun yliopistotasoinen koulutus perustettiin vuonna 2003 Taideteollisen korkeakoulun lavastustaiteen koulutusohjelmaan kuuluvana suuntautumisvaihtoehtona, joka omalta osaltaan kertoo ammatin vielä lyhyestä historiasta. Suomessa eri korkeakouluissa on kuitenkin vuosina 1987–2008 tehty lähes kolmekymmentä esiintymispukuaiheista opinnäytettä. Lisäksi Taideteollisen korkeakoulun vaatetussuunnittelun ja pukutaiteen koulutusohjelman puitteissa tehtiin vuosina 1983–2009 noin parikymmentä näyttämö- ja elokuvapukusuunnitteluaiheista lopputyötä (Weckman 2009, 174–175). Opinnäytettäni varten olen käynyt läpi myös vuoden 2009 jälkeen Aalto-yliopistossa tehdyt elokuvapukujen suunnitteluun liittyvät opinnäytteet. Seuraavaksi esittelen erityisesti elokuvan pukusuunnittelusta tehtyjä opinnäytteitä ja niiden merkitystä omalle tutkimukselleni.

Aalto-yliopistossa tai sen edeltäjässä Taideteollisessa korkeakoulussa on vuosina 1983–2015 tehty kuusi elokuvapukuihin liittyvää maisterinopinnäytettä. Marjatta Nissisen *Elokuvan puvut, viesti ja visio: ”Valkoinen kääpiö”* (1986) käsittelee yleisesti pukusuunnittelijan työtä elokuvatyöryhmässä, roolianalyysin toteuttamista, sekä elokuvaamisen tekniikan ja kuvakokojen vaikutusta pukusuunnittelijan työhön. Nissinen peilaa näitä asioita myös *Valkoinen kääpiö* -elokuvaan tekemänsä pukusuunnittelutyön kautta. Ella Brigattin *Hotelli VooDoo -elokuvan pukusuunnittelu* (1999) tarkastelee Brigattin suun-

nittelemia pukuja osana *Hotelli VooDoo* -elokuvan kokonaisuutta. Brigattin työ sisältää kuvauksen ennakosuunnitteluun sisältyvistä palaverista, sekä selonteon elokuvan pukusuunnittelun kaareen liittyvistä vaiheista aina ensimmäisistä ideoista asujen hankkimisen kautta pukusuunnittelijan työskentelyyn kuvauksissa. Elina Kolehmaisena opinnäytetyö *Haaveiden kehä: elokuvapuvustus* (2003) käy läpi Kolehmaisena suunnitteleman *Haaveiden kehä* -elokuvan puvustuksen kautta elokuvapukusuunnittelun erityispiirteitä, sekä sisältää analyysin Kolehmaisena suunnittelemista hahmoista kyseiseen elokuvaan, sovitusharjoituksista ja puvustuksen valmistamisesta, aikatauluista sekä tarvittavan työryhmän sekä työtilan merkityksestä. Anna Vilppusen *Jadesoturi-elokuva: pukusuunnittelun viisivuotinen työrupeama, totta vai tarua* (2006) käsittelee kansainvälistä elokuvatuotantoa ja siihen liittyviä haasteita. Vilppunen keskittyy työssään *Jadesoturi*-elokuvan parissa kohtaamiinsa haasteisiin, vastoinkäymisiin ja onnistumisiin pukusuunnittelijana. Vilppusen opinnäytteessä oman työni kannalta kiinnostavaa on se, että *Jadesoturi*-elokuvan tuotantoprosessi sijoittuu pitkälle aikavälille, aina viiden vuoden ajalle, jolloin pukusuunnittelija joutui punnitsemaan omia taiteellisia ratkaisujaan uudestaan. Merja Väisänen *Elävän kuvan pukusuunnittelu* (2005) on opinnäytetyö, joka on kirjoitettu elokuvapukusuunnittelijan oppaaksi. Opinnäytteessä on esitelty elokuvan ennakotuotantoaikaan liittyviä eri vaiheita ja käytäntöjä pukusuunnittelijan näkökulmasta ja se on ollut tätä työtä kirjoittaessa todella hyödyllinen apu.

Oman työni kannalta Venla Korvenmaan opinnäytetyö *Tutkielma luovuuden mekanismeista. Suunnittelijan näkökulmia elokuvanteon ryhmä- ja yksilötyöskentelyyn* (2015) oli erityisen kiinnostava. Työn yksi osa käsittelee epäkonventionaalisella tavalla suunniteltua ja toteutettua kolmen elokuvan sarjaa, jossa Korvenmaa toimi pukusuunnittelijana. Oli innostavaa lukea Korvenmaan ajatuksia improvisaatioon pohjautuvan työprosessin kuluista ja sen vaikutuksesta pukusuunnitteluun. Korvenmaa kertoo, että kun elokuvanteosta karsittiin pois siihen liittyvät ulkoiset merkit, kuten *call sheet*¹, kuvauskäskyt ja radiopuhelimet, sekä työryhmän jäseniltä heidän rooleihinsa liittyvät määritellyt työnkuvat, auttoi se loppujen lopuksi ryhmän jäseniä saavuttamaan uudenlaisen luovuuden tason, joka auttoi heitä olemaan kuvaustilanteessa paremmin läsnä (Korvenmaa 2015, 15–16).

Elokuvapukuja käsittelevien opinnäytteiden ohella myös Katerina Zherbinan *Tilanteita ja suhteita – Huomioita prosessiluontoisen esityksen tekemisestä* (2012) oli työni kannalta kiinnostava. Zherbina kuvaa prosessiluontoisen ja kokeellisen teatteriesityksen tekemistä ja sen vaiheissa on monia yhtäläisyyksiä oman taiteellisen työni *Syntymäviika*-elokuvan workshop-jakson kanssa. Zherbina toimi produktiossa pukusuunnittelijana, lavastajana sekä myös esiintyjänä. Esitys syntyi improvisaation tuloksena.

Omaan tutkimukseeni valitsemien menetelmien kannalta hyödyllisiä ovat kaksi pukusuunnittelusta tehtyä tutkimustyötä, joissa on hyödynnetty haastattelumenetelmää. Suvi Matinaron maisterinopinnäytetyö *Pukusuunnittelija ja näyttelijän kolme minää* (2014), käsittelee pukusuunnittelijan ja näyttelijän välistä kommunikaatiota ja työskentelysuhdetta. Matinaro on työssään haastatellut useita näyttelijöitä ja pukusuunnittelijoita. Joanna

¹ Pirilän (2010, 150) mukaan *call sheet* on kuvauskutsu, jossa on määriteltä kyseisen päivän työajat, kuljetukset ja tauot.

Weckmanin väitöskirja, ”*Kun jonkun asian tekee, se pitää tehdä täydellisesti.*” – Liisi Tandefelt pukusuunnittelijana 1958–1992 (2015), kertoo haastattelujen kautta Liisi Tandefeltin elämäntyöstä pukusuunnittelijana.

Haastattelumenetelmään liittyen olen lisäksi hyödyntänyt Johanna Ruusuvuoren ja Liisa Tiittulan toimittamaa teosta *Haastattelu: tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus* (2005), joka tarjoaa perustietoa haastattelutilanteen rakentumisesta sekä eri haastattelumenetelmistä. Johanna Ruusuvuoren, Pirjo Nikanderin ja Matti Hyvärisen teos *Haastattelun analyysi* (2010) puolestaan käsittelee haastatteluaineiston analyysiprosessia.

Kaisa El Ramlyn maisterinopin näytetyö *Syntymävian syntymä— Ajallisesti pitkän ennakkotuotantoajan hyödyt ja mahdollisuudet* (2016) Aalto-yliopiston elokuva- ja tv-tuotannon koulutusohjelmasta käsittelee El Ramlyn kehittämää elokuvan vaihtoehtoista ennakkotuotantoprosessia. Opinnäyte paneutuu El Ramlyn käsikirjoittaman, tuottaman ja ohjaaman *Syntymävika*-lyhytelokuvan ajallisesti pitkään ennakkotuotantovaiheeseen, sekä sen tuomiin hyötyihin ja mahdollisuuksiin fiktiivisen elokuvan suunnittelussa, kehityksessä ja kuvauksissa. Työhön sisältyy myös työryhmän kommentteja koskien vaihtoehtoista tuotantotapaa. El Ramlyn kirjallisen opinnäytteen avulla olen täydentänyt kuvaani ohjaajan ja tuottajan näkökulmasta ja roolista *Syntymävika*-elokuvan ennakkotuotannossa.

Olen käyttänyt myös muuta elokuvahistoriaan ja elokuvan tuotannon historiaan liittyvää kirjallisuutta. Sakari Toiviaisen *Levottomat sukupolvet. Uusin Suomalainen elokuva* (2002) on tutkielma suomalaisen elokuvan historiasta aina vuosituhannen vaihteeseen saakka. Kirja käy läpi suomalaisia elokuvia myös genreittäin. Juri Nummelinin *Valkoinen hehku. Johdatus elokuvan historiaan* (2005) käsittelee elokuvahistoriaa kansainvälisesti ja laajemmin, muun muassa sosiaalisesta, taloudellisesta ja esteettisestä näkökulmasta. Kari Pirilän ja Erkki Kiven *Teos. Elävä kuva – elävä ääni* (2010) käy kronologisesti läpi vaihe vaiheelta elokuvanteon prosessia. Teoksen lopussa on kattava luettelo angloamerikkalaiseen tuotantoperinteeseen perustuvista ammattinimikkeistä ja muista elokuvatuotantoon liittyvistä toimenkuvista. Tekijöiden mukaan tavoitteena on ollut käsitellä elokuvanteon eri vaiheita perusteellisesti ja analyttisesti, mutta konkreettisen helppotajuisesti. Sain kirjasta merkittävää apua elokuvan tuotannollisen rakenteen jäsentämisessä. Käytössäni on ollut myös Peter von Baghin kirjoittama kattava kansainvälistä elokuvan historiaa käsittelevä teos *Elokuvan historia* (2005).

Suomen ulkopuolella elokuvapukusuunnittelusta on kirjoitettu julkaisuja, jotka raottavat usein lähinnä Hollywood-elokuvien pukusuunnittelua ja tuotantoa. Esimerkiksi pukusuunnittelija Irene Sharaffin kirjoittama *Broadway and Hollywood. Costumes Designed by Irene Sharaff* (1976) kertoo Sharaffin omien kokemusten kautta siitä, millaista oli työskennellä Hollywoodin elokuvastudioilla 1940-luvulla². Etenkin pukusuunnittelija

2 Yleisemmin elokuvan pukusuunnittelua käsittelevät Sarah Berryn kirjoittama *Screen style: Fashion and Femininity in 1930s Hollywood* (2000) paneutuu 1930-luvulta lähtien Hollywood-elokuvien pukujen vaikutuksesta muotiin ja sitä kautta tavallisiin naisiin ja heidän kulutustottumuksiinsa. Tamar Jeffers McDonaldin teos *Hollywood Catwalk* (2010) käsittelee puvun merkitystä elokuvissa tapahtuvissa hahmojen muodonmuutoksissa.

ja tutkija Deborah Nadoolman Landisin teokset ovat merkittäviä elokuvapukusuunnittelun historian ja nykyhetken hahmottamisen kannalta. Landisin teos *Dressed: A Century of Hollywood Costume Design* (2007) kertoo 1900-luvun merkittävimmistä puvuista Hollywood-elokuviissa ja siitä, miten puku ja pukusuunnittelija ovat auttaneet luomaan ikimuistettavia hahmoja. Landisin teokset antavat kattavan kuvan pukusuunnittelusta Hollywood-elokuviissa, joissa ennakkosuunnitteluprosessit ovat olleet perinteisiä, vakiintuneen käytännön mukaisia. Hänen teoksissaan ei kuitenkaan käsitellä vaihtoehtoista ennakkosuunnittelumetodia, josta itse olen kiinnostunut.

Oman tutkimukseni kannalta erityisen mielenkiintoinen on ollut Deborah Landisin teos *Costume design* (2003), jossa Landis haastattelee viittätoista arvostettua pukusuunnittelijaa, jotka ovat työskennelleet Hollywood-elokuvien ja muiden kansainvälisten elokuvaproduktioiden parissa suunnittelijoina. Kirja antaa kattavan kuvauksen pukusuunnittelijan työstä suurten elokuvatuotantojen taiteellisena toimijana. Haastattelujen kautta sain käsityksen pukusuunnittelijan käytännön työstä 2000-luvun alussa kansainvälisessä ympäristössä, sekä siitä, kuinka tärkeä osa pukusuunnittelu on elokuvan tarinan kertomisessa, hahmon luomisessa sekä vallitsevan ajanjakson kuvaamisessa. Pukusuunnittelijoiden haastattelut ovat erityisen mielenkiintoisia, koska he jakavat saman kiinnostuksen kohteen huolimatta hyvin erilaisista lähtökohdista. Haastatteluista saa monipuolisen käsityksen elokuvan ennakkotuotannosta pukusuunnittelijan näkökulmasta. Teoksen esittelemien produktioiden joukossa on pienien ja keskisuurien projektien lisäksi suuria tuotantoja, joita Suomessa ei vastaavassa kokoluokassa tehdä. Oman ammattikokemukseni takia pystyin silti samaistumaan moniin kerrottuihin kokemuksiin.

2.3 Tutkimusmenetelmät ja tutkimusaineisto

Työni taiteellisen osion perustana on tekemislähtöinen tutkimus. Olen tutkinut käytännössä tekemistä, mikä tässä tapauksessa on ollut pukusuunnittelu *Syntymärika*-lyhytelokuvaan. Tutkimukseni aineiston keräämisessä olen käyttänyt haastattelumenetelmää. Olen tutkimustani varten haastatellut ammatissa toimivia pukusuunnittelijoita, jotka tekevät taiteellista työtä suomalaisten elokuvien parissa.

2.3.1 Tekemislähtöinen tutkimus ja *Syntymärika*-elokuvan työskentelyprosessiin liittyvä aineisto

Robin Nelson määrittelee kirjassaan *Practice as Research in the Arts* tekemislähtöisen tutkimuksen tutkimusprojektiksi, jossa käytännön työskentely on tutkimusmetodin avain. Käytännön työskentely voi olla esimerkiksi luovaa kirjoittamista, tanssia, musiikillinen performanssi, teatteriesitys, visuaalinen näyttely tai elokuva. (Nelson 2013, 9).

Mikä sitten erottaa taiteen tekemisen sellaisesta taiteen tekemisestä, jossa tapahtuu myös tutkimusta? Nelson käyttää yksinkertaisena esimerkkinä pyörällä ajamisen taitoa. On hankalaa selittää, miten pyörällä ajetaan sellaiselle henkilölle, joka ei osaa ajaa pyörällä. Pyörällä tasapainoilu on vaikeaa pukea sanoiksi, koska siihen ei ole olemassa mitään metodia, mutta se todistaa pyöräilijän käytännön tietotaidon (Nelson 2013, 8, 9). Nelsonin ehdottamassa mallissa tutkimukseen kuuluu usein prosessin dokumentointi, jonka

voi toteuttaa monin eri tavoin. Hänen ehdottamansa dokumentointimenetelmät ovat sellaisia, joita taiteilijat käyttäisivät muutenkin, mutta jotka tässä tapauksessa on valjastettu taltioimaan ja paljastamaan löydöksen hetkiä. Menetelmänä voi olla muisti- tai luonnoskirja, valokuvat, tuotetut esineet, tanssilliset scoret eli tanssin koreografiaa kuvaileva kirjoitus, videonauhoitukset tai äänitteet. Myös täydentävä kirjoittaminen on hyödyllinen tapa tutkimuskyselyn toteuttamiselle. Kirjoittaminen auttaa kehyksen ja konseptin luomisessa tutkimukselle. (Nelson 2013, 26–28)

Näiden dokumentointimenetelmien tarkoituksena on Nelsonin mukaan artikuloida tutkimuskysely (*research inquiry*) (Nelson 2013, 29). Nelson väittääkin, että tutkimusprosessissa pitäisi pyrkiä tallentamaan juuri oivalluksen hetkiä. Olen tästä eri mieltä. Mielestäni on tärkeää pyrkiä tallentamaan mahdollisimman paljon materiaalia tietenkin resurssien rajoissa koska jokin asia, joka ei juuri sillä hetkellä tunnu merkitykselliseltä, saattaa myöhemmin materiaalia tutkiessa nousta esille merkittävänä.

Nelson puhuu mieluummin *tutkimuskyselystä* kuin tutkimuskysymyksestä. Hänen mielestään tutkimuskysymyksen asettamista taiteellisen tutkimuksen yhteydessä pitäisi välttää, koska se tähtää suoran vastauksen löytämiseen. Tutkimuskysely pyrkii paremminkin oivalluksiin kuin täsmällisiin johtopäätöksiin (Nelson 2013, 31). Olen tästä Nelsonin kanssa samaa mieltä, vaikka käytänkin tutkimuskysymys-termiä omassa tutkimuksessani. On vaikeaa kuvitella, että löytäisin yhden pätevän vastauksen tutkimuskysymykseeni, vaan tarkoitukseni on löytää keinoja ja menetelmiä, jolla pukusuunnittelun prosessia voitaisiin helpottaa.

Olen dokumentoinut *Syntymärika*-elokuvan prosessia sekä kirjoittamalla että valokuvaamalla. Varsinaista työpäiväkirjaa minulla ei ole, mutta joitain muistiinpanoja on olemassa prosessin varrelta. Lisäksi workshopit videokuvattiin ja äänitettiin, mutta tässä opinnäytteessä en ole käyttänyt niistä saatua materiaalia. Jälkeenpäin minua harmitti, että työpäiväkirjan pitäminen oli niin vähäistä, vaikka sen kirjoittaminen on ollut minulle aiemmin tavallinen käytäntö. Valokuvaaminen oli hyödyllinen dokumentointikeino, jonka avulla voin jälkeenpäin nähdä, miten hahmot ovat kehittyneet. Taiteellisen työn avaaminen kirjoittamalla on ollut itselleni välillä haastavaa. Kirjoittaessa on mietittävä, mitkä asiat prosessissa ovat merkityksellisiä ja mitkä asiat voi jättää kertomatta. Prosessin dokumentoinnissa ei välttämättä tarvitse pyrkiä täydelliseen kattavuuteen. Projektin kuvauksen kirjoittamista olisi hyvä ajatella prosessina, pohdintana ja ilmaisun kehittämisenä. Kuten Nelson toteaa, taiteen tunteminen on henkilökohtaista, ruumiillista sekä hiljaista tietoa (Nelson 2013, 38).

2.3.2 Haastattelumenetelmä

Koen, että pelkkä oman työn reflektointi ei olisi antanut minulle tarpeeksi informaatiota ja tarttumapintaa tutkimusaiheeseen. Sen vuoksi päätin haastatella pukusuunnittelijoita, jotka työskentelevät suomalaisissa elokuvatuotannoissa 2010-luvulla. Halusin saada tietoa pukusuunnittelijoiden työskentelymetodeista, mutta myös vertailla heiltä saamiani vastauksia omaan kokemukseeni *Syntymärika*-projektin kanssa.

Omissa tutkimuksissaan (2002–2015) haastattelumenetelmään laajasti perehtyneen Jouko Aaltosen mukaan haastattelut ovat ainutlaatuisia tilanteita, joihin on syytä valmistautua huolellisesti. Aaltonen korostaa, että mitä paremmin onnistuu haastattelutilanteen vuorovaikutuksessa sitä paremman tuloksen saa. Aaltosen mukaan haastateltavan olisi hyvä huomioida valtasuhde haastattelutilanteessa. Haastattelijan on osattava antaa tarpeeksi tilaa haastateltavalle. Hyvä haastattelija osaa keskittyä kuuntelemiseen ja antaa tarpeeksi tilaa haastateltavalle esimerkiksi pitämällä pitkiä taukoja, jolloin haastateltava alkaa täyttää hiljaisuutta puheellaan. Aaltosen mukaan haastattelujen äänellisessä taltioimisessa on se hyvä puoli, että se taltioi äänessä ilmenevät painotukset ja tauot (Aaltonen 2015). Samat huomiot haastattelumenetelmän perusperiaatteista toistuvat myös Ruusuvuoren ja Tiittulan teoksessa *Haastattelu: tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus* (2005, 13–51).

Valitsin haastattelujeni muodoksi puolistrukturoidun teemahaastattelun, joka muistuttaa enemmän keskustelua kuin tiukasti rajattua haastattelua. Ruusuvuoren ja Tiittulan mukaan puolistrukturoidussa teemahaastattelussa käydään läpi samat teemat ja aihepiirit, vaikka kysymysten muotoilu ja järjestys voivat vaihdella (Ruusuvuori, Tiittula 2005, 11). Toivoin, että saisin vastauksia tutkimuskysymykseeni ilman, että haastateltavaa tarvitsee erityisesti johdatella. Päätin nauhoittaa haastattelut. Kuten Ruusuvuori ja Tiittula (2005, 14) toteavat, tutkimushaastattelun nauhoittaminen antoi minulle mahdollisuuden palata tilanteeseen uudelleen, jolloin nauhoitus toimi sekä muistiapuna että tulkintojen tarkistamisen välineenä. Nauhoitteen uudelleen kuuntelu tuo haastattelusta esiin uusia sävyjä, joita ensikuulemalta ei ehkä ole pannut merkille. Esimerkiksi haastateltavan korjaukset ja tarkennukset jonkin puhuttavana olevan asian suhteen tai kohdat, joissa haastattelija johdattelee haastateltavaa tietynsuuntaiseen vastaukseen tai tilanteet, joissa haastattelija vaihtaa aihetta, vaikka haastateltava olisi valmis puhumaan asiasta lisää, tulevat nauhoitteen avulla tutkijan ulottuville. (Ruusuvuori, Tiittula 2005, 14–15)

Nauhoitetut aineistot on muutettava kirjalliseen muotoon analyysia varten. Ne on siis litteroitava. Litterointi toimii hyvänä muistiapuna tutkijalle ja niiden avulla on helpompi huomata tärkeitä yksityiskohtia aineistosta. Litteroinnin tarkkuus voi vaihdella tutkittavan asian mukaan. Esimerkiksi äänenpainoja, voimakkuuksia ja intonaatiota litteroidaan sanojen lisäksi silloin, kun tutkitaan emootioita, tai ylipäänsä asioita, jotka tulevat esille muussa kommunikaatiossa kuin siinä mitä varsinaisesti sanotaan. (Ruusuvuori, Tiittula 2005, 16) Päätin litteroida haastattelut sanasta sanaan, mutta äänenkäyttöön liittyviä ominaisuuksia en kokenut tarpeelliseksi merkitä ylös. Jätin pois myös tutkimuksen kannalta epäolennaisina pitämäni ja haastateltavien henkilökohtaisesta elämästä kertomat asiat.

Ruusuvuoren ja Tiittulan (2005, 17) mukaan haastateltaessa ihmisiä yksityishenkilöinä on tärkeää, että haastatteluaineistoa käsitellään luottamuksellisesti ja että haastateltujen henkilöllisyys käy haastatteluista ilmi. Sama koskee tilanteita, jossa ihmisiä haastatellaan ammattinsa edustajina. Haastattelijan ja haastateltavan välinen luottamuksellisuus tarkoittaa sitä, että haastattelijan on kerrottava haastateltavilleen totuudenmukaisesti haastattelun tarkoituksesta ja käsiteltävä haastattelusta saamiaan tietoja luottamuksellisina ja

varjeltava haastateltavan anonymiteettia tutkimusraporttia kirjoittaessa. Päätin toteuttaa haastattelut anonyymeinä. Lupasin kaikille haastateltaville, että heidän nimiään tai muita tunnistettavia tietoja liittyen elokuvatuotantoon ei tule kirjallisessa työssä esille. Näin ollen haastateltavien olisi helpompi puhua työhönsä liittyvistä asioista ilman pelkoa siitä, että siitä seuraisi heille myöhemmin hankaluuksia.

Kirjasin haastattelurungon itselleni muistiinpanoksi paperille, josta haastattelun kuluessa pystyin tarkistamaan, olivatko kaikki kysymykset tulleet käsitellyiksi. Vaikka haastattelujen oli tarkoitus olla vapaita ja keskustelunomaisia, esitin samat kysymykset jokaiselle haastateltavalle, jotta pystyin myöhemmin vertailemaan vastauksia keskenään. Ennakkoodotukseni perustuivat omiin kokemuksiini pitkän elokuvan ammattituotannossa, sekä kokemuksiini, joita olin kuullut muilta ammattikentällä toimivilta pukusuunnittelijoilta ja henkilöiltä, jotka ovat olleet teknisessä työryhmässä mukana. Oletukseni oli, että elokuvien ennakkotuotannoissa on käytettävissä liian vähän aikaa, rahaa ja työvoimaa. Pyrin kuitenkin muotoilemaan haastattelukysymykseni niin, että ne olivat mahdollisimman neutraaleja. Halusin antaa haastateltavalle mahdollisuuden kertoa omista kokemuksistaan vapaasti.

Tekemistäni neljästä haastattelusta ja niiden sisällöistä kerron tarkemmin luvussa 5. *Pukusuunnittelijoiden haastattelut.*

3. *Ennakkosuunnittelu suomalaisessa elokuvassa*

Tässä luvussa selvitän aluksi elokuvatuotannon historiaa Suomessa. Sen jälkeen käyn läpi perinteisen ennakkotuotantomallin vaiheita. Lopuksi kerron elokuvapukusuunnittelijan työnkuvan historiasta sekä työn vaiheista nykypäivän elokuvan perinteisessä ennakkotuotannossa.

3.1 Suomalaisen elokuvatuotannon historiaa

Suomalainen näytelmäelokuvatuotanto alkoi vuonna 1907, jolloin kuvattiin komedia nimeltä *Salaviinanpolttajat* (Kansallisfilmografian verkkosivu 2017). Elokuvatuotannon tekniikka, tuotanto-olosuhteet ja elokuvien esittäminen kehittyivät Suomessa 1910-luvulla. Elokuvastudiot mahdollistivat elokuvien kuvaamisen sisätiloissa. Ensimmäinen suomalainen elokuvastudio valmistui vuonna 1916, mutta se oli käytössä vain lyhyen aikaa. Ensimmäisen maailmansodan ja Suomen sisällissodan (1914–1918) vuoksi elokuvatuotannossa oli pitkiä taukoja. Vuonna 1921 perustettiin suomalaisen elokuvan suurin ja pitkäaikaisin tuotantoyhtiö, Suomi-Filmi. Se ja vuonna 1933 perustettu toinen suuri tuotantoyhtiö, Suomen Filmitoimisto leimasivat tuotannollaan suomalaisen elokuvan kultakautta, joka alkoi 1930-luvun lopulta ja kesti 1950-luvun lopulle asti. Tuottajat ja tuotannonohjaajat säätelivät tuotantoa ja ohjaajat, käsikirjoittajat, kuvaajat, näyttelijät ja tekninen henkilökunta sitoutuivat sopimuksilla yhtiön palvelukseen. (Nummelin 2005, 377–381)

Kyseiset suuret tuotantoyhtiöt olivat ammattimaisia studioita, joiden työskentelyperiaatteet muistuttivat Hollywoodin studiotuotantoa. Suomessa studiotuotanto oli kuitenkin paljon pienimuotoisempaa kuin Hollywoodissa. Pukusuunnittelija Irene Sharaff muistelee, että Metro–Goldwyn–Mayer -studiolla (MGM) Hollywoodissa työskenteli lähes viisi tuhatta ihmistä 1940-luvulla. Erilaisia osastoja oli ripoteltu ympäri studiorakennusta. Sharaff kertoo, että studion maskeerausosasto oli niin pitkälle kehittynyt, että esimerkiksi yksi seinä huoneesta oli varattu laatikostolle, jossa säilytettiin eri muotoisia korvia, joista pystyttiin nopeasti valitsemaan näyttelijälle sopivimmat. Studion rekvisiittaosastolla säilytettiin Euroopasta tuotuja aitoja aikakauden haarniskoja, aseita ja teeastioita. Sharaffin mukaan osastolla työskentelivät erityisen lahjakkaat kuvanveistäjät ja käsityöläiset. (Sharaff 1976, 59–60)

Suomessa studiojärjestelmä kesti aina 1960-luvulle saakka. Ulkomaiset elokuvat ja muut viihteen muodot, erityisesti televisio, veivät katsojia suomalaiselta elokuvalta. (Nummelin 2005, 383) 1960-luvun alussa elokuva-alalle tuli uusia ohjaajia, jotka perustivat pienempiä tuotantoyhtiöitä ja kehittivät uudenlaisen tavan tehdä elokuvaa. He korostivat tekijyyttä tarkoituksenaan vapautua ”vanhan suomifilmin” perinteistä ja konventioista. Tuotannon tasolla suuri murros tapahtui tekniikan kehityksessä. Uudenlainen, kevyempi kuvauskalusto vapautti elokuvantekijät studiotöskentelystä. (Toiviainen 2002, 12)

Studiojärjestelmän kaatumisen jälkeen aloitettiin valtiollinen elokuvatuki, koska elokuvien tekeminen ei ollut enää muuten kannattavaa. Suomalainen elokuva ajautui kuitenkin kriisiin; vanhanaikaisena pidettyjä, juonipohjaisia seikkailuelokuvia ei enää tehty, eivätkä

uudenlaiset, kokeelliset ja vailla yhtenäistä, realistista kertomusta olevat elokuvat vetäneet katsojia teattereihin. Samanlaista kehitystä tapahtui myös ulkomailla. Von Baghin mukaan 1970- ja 1980- lukujen vaihteessa kansainväliset elokuvatuotannot käyttivät rahaa tuhlailevasti. Vuonna 1972 elokuva maksoi keskimäärin kaksi miljoonaa dollaria, kun kustannukset vuonna 1980 olivat kymmenen miljoonaa ja vuonna 1989 jo 23 miljoonaa. (von Bagh 2005, 549)

Elokuvan tukijärjestelmää muutettiin 1980-luvun puolivälissä ja kotimaisten elokuvien määrä lähtikin nousuun (Nummelin 2005, 389). Suomalaisen elokuvan tuotantokustannukset nousivat kuitenkin tasolle, joka ei enää vastannut laskenutta kysyntää. Kansainväliset yhteistuotannot yleistyivät 1980-luvulla. Yhteistuotannot toteutuivat yleensä pohjoismaisissa puitteissa. Yhteistuotannolla tarkoitetaan kahden tai useamman maan yhteisrahoituksella tuottamaa elokuvaa. (Toiviainen 2002, 16)

Suomalaisen elokuvan uudesta buumista alettiin puhua 1990-luvun puolivälissä. Nousukausi auttoi elokuvantekijöitä löytämään rahoitusta (Nummelin 2005, 392). Yhteistuotannot televisiokanavien kanssa yleistyivät, ja 1990-luvulla ne olivatkin enemmän sääntö kuin poikkeus. Televisiossa näytettiin yhä useammin vanhoja kotimaisia mutta myös aivan uusia elokuvia. Tällä tavoin kotimainen elokuva saavutti television avulla enemmän katsojia kuin elokuvateattereissa. (Toiviainen 2002, 19–20)

Vuoden 1980 jälkeen Suomessa on valmistunut lähes 400 pitkää elokuvaa. Suomalaisten elokuvien tuotanto on kasvanut 2000-luvulla tasaisesti. Esimerkiksi vuonna 2005 kotimaisia ensi-iltoja oli 15. Vuonna 2015 ensi-iltansa sai 36 fiktiivistä suomalaista elokuvaa, joista kymmenen oli yhteistuotantoja. Vuonna 2016 ensi-iltansa saaneiden ja selvityksen aikana vielä tulossa olevien ensi-iltaelokuvien lukumäärä oli yhteensä 45 kappaletta. (Suomen elokuvasäätiön verkkosivu 2016)

3.2 Elokuvatuotannon eri vaiheet

Elokuvatuotannon eteneminen alkuideasta valmiiksi tuotokseksi valkokankaalle jakautuu angloamerikkalaisen perinteen mukaisesti viiteen osioon. Näitä ovat kehittäminen, ennakkotuotantovaihe, kuvausvaihe, jälkituotantovaihe ja levitysvaihe. (Pirilä, Kivi 2010, 67)

Perinteisessä elokuvan ennakkotuotantomallissa elokuvan tekeminen lähtee liikkeelle aiheen valinnasta. Kun elokuvan tuottaja tai ohjaaja on löytänyt mielestään sopivan aiheen elokuvalle, aloitetaan sen kehittäminen. Kehittelyvaiheeseen kuuluu käsikirjoituksen kirjoittaminen ja tuotantosuunnitelman laatiminen. Elokuvan tuottaja, käsikirjoittaja ja ohjaaja muodostavat vuorovaikutteisen kolmikon, joka vie elokuvasuunnitelmaa eteenpäin. Tuottaja laatii tuotannolle alustavan budjetin, jonka avulla elokuvalla aletaan hakea rahoitusta sekä yhteistyökumppaneita. Kotimaisissa tuotannoissa luotettavimpia rahoittajia ovat Suomen elokuvasäätiö (SES) ja Audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskus (AVEK). Myös elokuvien levittäjät sekä televisiokanavat rahoittavat elokuvia. Kehittelyvaiheessa tuotantojen on mahdollista saada kehittelytukea tai käsikirjoitustukea ennen

varsinaista tuotantovaiheen alkamista. (Pirilä, Kivi 2010, 33–38)

Ennakkotuotantovaiheessa käsikirjoitus viimeistellään lopulliseen kuvauskuntoon ja tuottaja päättää mahdollisista muutostoinenpiteistä ja kustannuslaskelmien päivittämisestä (Pirilä, Kivi 2010, 67). Ohjaaja purkaa käsikirjoituksen osiin, jonka tuloksena syntyy käsitys kuvausjärjestyksestä, otosten ja kohtausten pituudesta ja niiden vaatimasta kuvausajasta (Pirilä, Kivi 2010, 121). Tuottaja alkaa etsiä lisää suunnittelevaa työvoimaa. Mukaan tulevat kuvaaja, äänisuunnittelija, lavastaja, pukusuunnittelija ja säveltäjä, eli niin kutsuttu taiteellinen työryhmä. Tässä osiossa, eli varsinaisessa ennakkotuotantovaiheessa, ohjaaja sekä taiteellinen työryhmä suunnittelevat elokuvan visuaalisen maailman. He lukevat käsikirjoitusta yhdessä ja ideoivat elokuvaa keskustelemalla sen kohtauksista ja keräämällä referenssimateriaalia. Kuvaaja ja ohjaaja laativat mahdollisesti *story boardin* eli kuvakäsikirjoituksen, jonka perusteella syntyy sarjakuvamainen kohtaus- ja kuvasuunnitelma. Siihen merkitään myös kuvakoko, kameran liikkeet ja oton kesto. (Pirilä, Kivi 2010, 63, 67)

Lisäksi hankitaan ja varataan kuvauskalustoa, kuljetuskalustoa ja muuta teknistä välineistöä. Tuotantoon palkataan myös muuta henkilökuntaa kuten roolittaja, järjestäjä ja tuotantopäällikkö. Järjestäjä etsii kuvauspaikkoja ja esittelee ehdotuksensa lavastajalle ja ohjaajalle. Hän myös valmistelee kuvauspaikat hankkimalla tarvittavat kuvaus- ja kulut. (Pirilä, Kivi 2010, 67)

Kuvausvaiheessa tallennetaan ääni- ja kuvamateriaali. Kuvausten aikana päivittäisiä rutiineja pyörittävät apulaisohjaaja, kuvauspäällikkö ja järjestäjä. Tuottaja valvoo kustannusten kertymistä, materiaalin kulutusta ja työtuntien määrää sekä sitä että aikataulu pitää ja että työryhmän työhyvinvoinnista on pidetty huolta. Apulaisohjaaja vastaa näyttelijöiden aikatauluista sekä heidän valmistautumisesta kuvauksiin. Apulaisohjaaja laatii päivittäisen *call sheetin* eli kuvauskutsun, josta ilmenevät kuvausajat, kuvauspaikat sekä näyttelijöiden puku- ja maskiajat. Kuvaussihteeri pitää kirjaa kaikista ostoista, kuvanumeroista, kohtausnumeroista, kameraobjektiivien polttoväleistä ja mahdollisista muutoksista. (Pirilä, Kivi 2010, 121)

Kuvausvaiheen jälkeen produktio siirtyy jälkituotantoon, jolloin elokuva muun muassa leikataan ja siihen tehdään tarvittavat äänityöt, värinmäärittely ja perusgrafiikat. Elokuvan valmistuttua seuraa viimeinen vaihe eli levitysvaihe. Levitysvaiheeseen kuuluvat muun muassa trailereiden levitys, promokiertueen järjestäminen keskeisten näyttelijöiden ja tekijöiden suorittamana sekä dvd- tai blue ray- tallennejakelu. (Pirilä, Kivi 2010, 103, 111)

Perinteinen ennakkotuotantomalli etenee yleensä noudattaen tiukasti yllä kerrottua kaavaa. Tutkimuksessani on selvinnyt, että Suomessa on tehty ainakin kolme vaihtoehtoisella ennakkotuotantomenetelmällä toteutettua pitkää fiktioelokuvaa. *Emmauksen tiellä* (2001) pyrittiin kuvaamaan suoraan kestoonsa. Kaikki toiminnot oli harjoiteltu etukäteen, joten elokuva oli kuin esityksen taltiointi. *Kyytiä Moosekselle* -elokuvan (2001) lähtökohdiana oli Raamatun kymmenen käskyä. Nuoret ympäri Suomea improvisoivat kymmenen

eri tarinaa, jotka liittyivät heidän omiin elämiinsä. *Kukkia ja sidontaa* (2004) sai alkunsa improvisaatioteatteri Stella Polariksen improvisaatioharjoituksista, joista he kehittivät kolmekymmentä eri juonivaihtoehtoa. Vaihtoehtoista valittiin tarina ja tehtiin käsikirjoitus, mutta loppu jätettiin avoimeksi. (Elonet-Kansallisfilmografia 2016)

3.3 Pukusuunnittelijan työnkuva perinteisessä elokuvan ennakotuotantomallissa

Tässä luvussa paneudun pukusuunnittelijan työnkuvaan perinteisessä elokuvan ennakotuotantomallissa. Olen käyttänyt lähteenä Joanna Weckmanin ”Buren ja Fiinun jalanjäljissä – Pukusuunnittelijana elokuvaproduktiossa” (2002) artikkelin osiota, jossa eräs haastateltu pukusuunnittelija kertoo työstään elokuvissa. Artikkelin on kirjoitettu 2000-luvun alussa, joten olen täydentänyt ja päivittänyt sitä pukusuunnittelijoiden haastatteluista sekä Väisäsen (2005) opinnäytteestä saamillani tiedoilla. Käyn läpi myös pukusuunnittelun ammatin historiaa elokuvien parissa samaisen artikkelin pohjalta.

3.3.1 Elokuvapukusuunnittelun historiaa ja nykypäivää

Joanna Weckmanin (2002) mukaan pukusuunnittelijoita tai puvuista vastaavia henkilöitä ei mainittu lainkaan varhaisimmissa elokuvissa. Elokuvyhtiöt saattoivat tehdä yhteistyötä yritysten, kuten hattuliikkeiden tai vaatesalonkien kanssa. Ensimmäisen kerran puvuista vastaava henkilö mainittiin vuonna 1929 *Mustalaishurmaaja*-elokuvan yhteydessä. Henkilöt olivat tosin Valentin Vaala, joka vastasi myös ohjauksesta, lavastuksesta ja naamiointista, sekä näyttelijä Teuvo Tulio. Vuonna 1936 valmistunut *Juha* on varhaisimpia elokuvia, joiden yhteydessä mainitaan ainoastaan puvuista vastuussa oleva henkilö, Ida Kuusela.

Weckmanin (2002) mukaan vaihtelevan ammattinimikekäytännön vuoksi elokuvien puvuista vastanneiden henkilöiden työnkuva on hankalaa selvittää. Laajempi pukusuunnittelijoiden ammattikunta on syntynyt vasta 1960-luvulla. Näyttelijöiden lisäksi ohjaajat, lavastajat tai puvustonhoitajat saattoivat olla vastuussa pukuvalinnoista. Satunnaisesti myös eri alojen taiteilijoita sekä taideteollisuuden edustajia palkattiin suunnittelemaan pukuja. Suurimmilla tuotantoyhtiöillä, eli Suomi-Filmillä ja Suomen Filmitöiden Filmitöillä oli omat puvustonsa. Elokuvien yhteydessä mainitaan Suomi-Filmin neulomo tai SF-pukuneulomo ja puvustonhoitajan nimi. Kun tehtiin historiallisia elokuvia, apuun saatettiin kutsua pukuasiantuntija.

Myöhemmin Weckman on tutkinut aihetta lisää ja toteaaakin artikkelissaan ”Pukusuunnittelun pioneereja” (2005), että *moniammattisuus*-käsitteen avulla ennen 1960-lukua toimineiden pukuhenkilöiden uraa on helpompi hahmottaa. Käsite auttaa selvittämään sitä, että pukusuunnittelijan ammatti on ollut tasa-arvoisessa asemassa henkilön muiden harjoittamien ammattien kanssa (Weckman 2005, 216–217). Suomessa on työskennellyt ammattimaisia pukusuunnittelijoita tietävästi 1920-luvulta lähtien. (Weckman 2015a, 52).

Weckmanin (2002) keräämissä aineistoissa vuosien 1915–1990 väliltä vain 32 prosentissa elokuvista puvuista vastannut henkilö mainitaan nimeltä. Paljon useammin mainitaan

esimerkiksi naamioitsija tai lavastaja. Mielestäni tämä kertoo alan matalasta arvostuksesta. Pukuja on pidetty itsestään selvyyksinä, niiden ei ole ajateltu olevan työläisiä tai jonkun henkilön työpanoksen vaativa osa-alue. Tämä voi juontaa juurensa vielä 1970-luvun alussa voimassa olleesta sopimuskäytännöstä, jossa näyttelijät vastasivat itse omien nykyi-
kaisten pukujensa hankinnoista (Weckman 2015, 41).

Elokuvatuotannon käynnistyessä ensimmäisenä pukusuunnittelijaan ottaa yhteyttä yleensä ohjaaja, joka haluaa pukusuunnittelijan mukaan elokuvaansa. Ajankohta saattaa vaihdella vuodesta lyhimmillään kahteen kuukauteen ennen kuvausten alkamista. Vaikka ohjaaja ottaakin pukusuunnittelijaan yhteyttä, ei elokuvatyön toteutuminen ole varmaa ennen tuottajan vahvistusta. Hänen kanssaan pukusuunnittelija neuvottelee myös palkasta, joka voi olla kuukausipalkka tai päiväpalkka. Sovittaessa päiväpalkasta on sovittava myös siitä, kuinka monelta päivältä ennen ja jälkeen kuvausten pukusuunnittelija saa palkkaa, eli kuinka monta valmistelupäivää pukusuunnittelijalla on käytössään. Tuottaja määrittelee myös budjetin, eli kuinka paljon pukusuunnittelijalla on rahaa käytössä materiaali- ja vaatehankintoihin. (Weckman 2002)

Landis (2003) toteaa kirjansa johdannossa, että eri vaiheet ohjaajan kanssa keskusteluista ensimmäisistä ideoista siihen, että näyttelijällä on valmis puku yllään, ovat niin vakiintuneita Hollywood-elokuvissa, että niiden kronologista järjestystä vaihdetaan harvoin. Samalla ne muistuttavat kansainvälisiä nykypäivän käytäntöjä elokuvatuotannossa (Landis 2003, 7).

Väisänen (2005) mukaan pukusuunnittelija laatii käsikirjoituksen tuotannolliseksi arvioimiseksi *kohtausluettelon*, jossa kaikki käsikirjoituksen kohtaukset on listattu kronologiseen järjestykseen. Kohtausluettelossa on kohtauksen numero, kuvauspaikka, vuorokausi ja siinä mukana olevat henkilöt. Lisäksi pukusuunnittelija voi laatia *roolikoh-
taisen kohtausluettelon*, jossa ovat vain ne kohtaukset, joissa kyseinen hahmo on mukana. Roolikohtaiseen kohtausluetteloon kerätään kaikki ne määreet, mitä käsikirjoitus rooli-
hahmosta antaa. Näiden luetteloiden avulla pukusuunnittelijan täytyy arvioida, kuinka monta asua hänen tulee hankkia tai valmistaa ja arvioida kuhunkin käytettävä rahasumma. (Väisänen 2005, 38–39)

Tekemieni pukusuunnittelijoiden haastattelujen mukaan tuotannollisen arvioimisen jälkeen pukusuunnittelija keskustelee ohjaajan kanssa käsikirjoituksesta nousseista mielikuvista ja taiteellisista päämääristä. Pukusuunnittelija kerää ideakuvia väreistä, tyyleistä ja tunnelmista eräänlaisiksi kollaaseiksi eli *mood boardeiksi* tai hän voi koostaan ideansa kansioon. Hän saattaa myös piirtää pukuluonnoksia. Pukusuunnittelija esittelee ideansa ohjaajalle, kuvaajalle ja muulle taiteelliselle työryhmälle. Näitä palavereja kutsutaan *Head of department*, eli *HOD-palaveriksi*. Ryhmään kuuluvat edellä mainittujen ammattiryhmien lisäksi ainakin tuottaja, maskeeraaja, lavastaja ja äänisuunnittelija. Tapaamisten tarkoituksena on keskustella, sopia ja linjata elokuvan tyyli ja kunkin osa-alueen suunta, esimerkiksi pukusuunnittelun kohdalla minkä tyylinen puvustus elokuvaan on tulossa. Väisänen (2005) toteaa, että ihanteellista olisi, jos pukusuunnittelija ja lavastaja voisivat

esitellä suunnitelmansa yhtä aikaa, jolloin värien ja tyylien keskinäinen yhteensopivuus olisi helpointa todeta (Väisänen 2005, 77). Tapaamisia voi olla ennakkosuunnittelun edessä useita ja niiden tehtävänä on päivittää, mikä kunkin osaston tilanne on.

Kun pukusuunnitelmat on hyväksytetty ohjaajalla ja tuottajalla, pukusuunnittelija aloittaa konkreettisen vaatteiden hankkimisen sovituksia varten (Väisänen 2005, 81). Haastattemieni pukusuunnittelijoiden mukaan nykyisin vaatteiden vuokraaminen on mahdollista joko teatteri- tai elokuvapuvustoista. Käytössä ovat muun muassa Yleisradio Oy:n (Yle) puvusto sekä Artistiasu, joka on Mainostelevisiön entinen puvusto. Lisäksi suurimmat teatterit ympäri maan vuokraavat tilanteen mukaan vaatteita, asusteita ja kenkiä elokuvatuotannoille. Yhteistyökumppaneiden, esimerkiksi vaateliikkeiden tai pr-toimistojen, lainaamat vaatteet ovat varsinkin nykypäivästä kertovissa elokuvaproduktioissa yleisiä. Vaatteiden verkkokaupat ovat yhä yleisempiä hankintapaikkoja, joiden lisäksi erilaiset kirpputorit ja second hand -liikkeet ovat tärkeitä vaatteita ja asusteita etsittäessä. Lisäksi pukusuunnittelija saattaa hankkia kankaita Suomesta tai ulkomailta vaatteiden valmistusta varten, mutta haastattelujen mukaan asujen alusta asti valmistaminen on yhä harvinaisempaa.

Pukusuunnittelija voi perustaa puvuston työhuoneelleen tai tuotantoyhtiön vuokraamaan tilaan. Vaatteiden säilytystilan lisäksi puvustotilassa tulisi olla pesukone ja mahdollisesti kuivausrumpu tai kuivaustila. Lisäksi tarvitaan silityspiste ja ompelukone korjausten tekemistä varten. Puvustotilassa tehdään myös pukujen sovituksot, joten siihen tulisi varata oma tila vaatteiden pukemista varten ja riittävän suuri peili (Väisänen 2005, 53). Haastattemieni pukusuunnittelijoiden mukaan pukusuunnittelijalla on yleensä ennakotuotantovaiheessa apuna assistentti, joka avustaa vaatteiden ja tarvikkeiden hankkimisessa sekä sovituksissa. Tuotannosta riippuen ompelija valmistaa asuja alusta asti tai tekee sovitusmuutoksia. Lisäksi vaatteiden patinoija tai värjäri voi työskennellä pukuosastolla, jos asut tarvitsevat paljon käsittelyä esimerkiksi sotaelokuvassa.

Kuvauksissa pukusuunnittelijalla on usein apunaan puvustaja, joka voi olla sama henkilö kuin assistentti. Puvustajan tehtävänä on huolehtia puvuston päivittäisrutiineista ja seurata jatkuvuutta eli *klaffia* elokuvan kuvaustilanteessa. Jatkuvuuden seuraamista varten puvustaja kerää *klaffikansion*, johon kootaan valokuva jokaisesta kohtauksesta, siinä esiintyneistä näyttelijöistä ja avustajista rooliasut päällään (Väisänen 2005, 34–35). Haastattelujen mukaan pukutiimissä voi olla pukuhuoltaja, joka vastaa vaatteiden pesemisestä, korjaamisesta ja muusta huollosta, sekä ylimääräisiä pukijoita, jotka auttavat pukemaan näyttelijöitä ja avustajia. Useimmiten nämä henkilöt ovat apuna vain suurempina kuvauspäivinä, jolloin kuvauksissa on mukana useita näyttelijöitä ja avustajajoukkoja.

Nykyisestä elokuvatuotantojärjestelmästä johtuen suurin osa elokuvien pukusuunnittelijoista toimii freelancereina. He tekevät työsopimuksia projektikohtaisesti ja heillä voi olla myös useita samanaikaisia projekteja. Teatteri- ja mediatyöntekijöiden ammattiliittoon (Teme) kuuluu yhteensä 130 pukusuunnittelijaa. Heistä monet työskentelevät laajasti eri esittävien taiteiden parissa teatterista tanssiin, joten on vaikea määritellä tarkasti,

kuinka monta pukusuunnittelijaa Suomessa toimii ensisijaisesti elokuvien parissa. (Saveljeff 2016)

Tällä hetkellä pukusuunnittelijan keskipalkka elokuvassa on noin 3500–4500 euroa. Tämä koskee kuukausipalkkaa, jolloin työsopimuksen on kestettävä yli 60 päivää. Elokuva- ja tv-tuotantoa koskevassa työehtosopimuksessa säännöllinen työaika määritellään enintään kahdeksaksi tunniksi päivässä ja 40 tunniksi viikossa. Jaksotyössä vuorokautinen säännöllinen työaika voi olla enintään 13 tuntia. Kuitenkaan jaksotyön tuntimäärä ei saa ylittää kolmen viikon aikana yli 150 työtuntia. Ulkomailla tehdyn tuotannon tuntimäärät ovat hieman suuremmat. (Elokuva- ja tv-tuotantoa koskeva työehtosopimus 2015)

4. Opinnäytteen taiteellisen osion esittely: Syntymävika-lyhytelokuvan pukusuunnittelun prosessi

Seuraavaksi esittelen opinnäytetyöni taiteellisen osan, *Syntymävika*-lyhytelokuvan ennakotuo-
tantoprosessin. *Syntymävika* on elokuva- ja lavastustaiteen laitoksella elokuva- ja
tv-tuotantoa opiskelleen Kaisa El Ramlyn maisterin opinnäytetyön taiteellinen osa. Elo-
kuva on El Ramlyn käsikirjoittama, tuottama ja ohjaama 25 minuuttia pitkä fiktioelokuva.
Elokuvan pukusuunnittelu oli maisterin opinnäytteeni taiteellinen osa. Ohjaajan ja itseni
lisäksi taiteelliseen työryhmään kuuluivat kuvaaja Jonatan Sundström, äänisuunnittelija
Tuukka Nikkilä, lavastaja Heidi Jokinen ja leikkaaja Heikki-Pekka Vaara. Valmiin eloku-
van ensi- ilta oli 27.4. 2016¹.

Tässä luvussa en paneudu tekemiini taiteellisiin valintoihin, vaan käyn läpi ajallisesti
pitkän ennakkotuotantoajan rakennetta ja aikataulua sekä sen vaikutusta omaan suunnit-
telutyöhöni.

4.1 Vaihtoehtoinen ennakkosuunnittelumetodi

Ohjaaja Kaisa El Ramly halusi toteuttaa ennakkosuunnitteluvaiheen tavallisesta poikkea-
valla tavalla. *Syntymävika*-elokuvassa olikin erityisen pitkä esituotantovaihe, joka kesti
kokonaisuudessaan lähes vuoden. El Ramly kirjoittaa omista tavoitteistaan projektin
parissa opinnäytteensä *Syntymävian syntymä – Ajallisesti pitkän ennakkotuotantoajan
hyödyt ja mahdollisuudet* (2016) tiivistelmässä näin:

*”Lähdin tutkimaan, onko elokuvaa mahdollista tehdä rauhassa ja ajan kanssa, koska
tuntuu, että usein elokuvan tekemisessä, sekä opiskelijoiden että ammattilaisten kes-
kuudessa, nousee esiin kysymys ajan puutteesta ja sen tuomista ongelmista. Voisiko
ennakkotuotantoaika järjestää järkevämmän organisoimallaparantaa koko elokuvanteon-
prosessia?”*

(El Ramly 2016, 2)

El Ramly lisää vielä, että hän haluaa työryhmän kokevan oman työnsä tärkeäksi niin että
heillä on mahdollisuus nauttia ja tehdä työnsä mahdollisimman hyvin. El Ramly väittää-
kin, että ajattelemiselle, prosessoimiselle ja asioiden ymmärtämiselle annettu aika näkyy
laadullisesti lopputuloksessa, sekä tuotannollisessa että taiteellisessa mielessä. (El Ramly
2016, 2)

El Ramlyn tavoitteena oli saada prosessista irti myös tuotannollinen hyöty niin, että
säästytäisiin turhan kaluston vuokraamiselta, turhien kohtauksien kuvaamiselta tai yli-
määräisiltä työtunneilta. Vaihtoehtoisen työskentelytavan avulla pyrittiin saamaan aikaan
rauhallinen ja hyvin järjestetty kuvaustilanne. Tämä haluttiin saavuttaa workshop-jakson
avulla, jolloin kaikki olisi kuvausvaiheessa jo valmiiksi kokeiltu, kehitetty ja harjoiteltu.
Workshop-jakson aikana jokaisella taiteellisesti vastaavalla olisi mahdollisuus testailla
oman osa-alueensa keinoja ja tapoja ja sen kautta löytää paras mahdollinen vaihtoehto

¹ *Syntymävika* voitti elokuussa 2016 Blue Sea Film -festivaaleilla Raumalla jaetun parhaan opiskelijaelokuvan ja parhaan elokuvan palkinnon. (Tulokset Blue Sea Film Festival 2016)

elokuvan ilmaisun kannalta. Workshopien aikana oli tarkoitus kirjoittaa käsikirjoitus näyttelijöiden improvisaation pohjalta. (El Ramly 2016, 14)

Tapasin ohjaajan kanssa ensimmäisen kerran marraskuussa 2014. Tutustuimme El Ramlyn kanssa *Premiere*-elokuvan² tuotannossa, jossa olin mukana pukusuunnittelijana ja El Ramly kuvaussihteerinä. Lupauduin mukaan, koska mahdollisuus vaihtoehtoisella tavalla toteutettuun ennakkosuunnitteluun herätti kiinnostukseni. Ensimmäisellä tapaamiskerralla El Ramly kertoi elokuvan ideasta sekä ennakkotuotantoajan rakenteesta ja aikataulusta. Käsikirjoitusta ei ollut tässä vaiheessa vielä olemassa, mutta ohjaajalla oli kirjoitettuna synopsis juonen sisällöstä ja kulusta. Tarinassa tulisi olemaan kaksi siskosta, jotka palaavat synnyinmaahansa Suomeen pitkän ajan jälkeen. He asuvat ilmeisesti eri maissa, koska eivät ole nähneet toisiaan pitkään aikaan. He ottavat lentokentältä taksin. Taksimatkan aikana siskosten väliset vanhat muistot ja jännitteet nousevat pintaan. Käy myös ilmi, että he ovat tulleet käymään lapsuudenkodissaan, koska heidän isänsä on kuollut ja hautajaisia vietetään pian.

Syntymävikä-elokuvan tarkoituksena oli olla tutkielma siskosten päänsisäisestä maailmasta. Sen pyrkimyksenä oli päästä päähenkilöiden mielen sisälle ja katsoa maailmaa sieltä käsin. Se on myös kuvaus ihmisistä, jotka eivät pysty päästämään irti menneestä, ja jotka sanovat aivan toista kuin mitä ajattelevat. El Ramlyn mukaan elokuvan tavoitteena oli saada lyhyessä ajassa kokonainen ihmiselämä näkyviin selittämättä turhaan tai tukahduttamatta katsojaa informaatiolla. (El Ramly 2016, 15)

Seuraavalla tapaamiskerralla, noin kahden kuukauden päästä ensimmäisestä, kirjoitin muistikirjaani seuraavia asioita:

” Workshop-jakso kiinnostaa, koska siinä voi keskittyä kahteen hahmoon ja päästä todella syvälle. Henkilöhahmojen kehittäminen ja niiden tukeminen pukujen avulla. Pienet yksityiskohdat merkityksellisiä, kaikella on tarkoitus, merkitys. Siskosten eroavaisuus ja samankaltaisuus. Ajattomuus–klassisuus–epookki. Auton sisätilan kuvaus, miten puvut yhdistyvät siihen?”

Referenssimateriaalina El Ramly esitteli kuvia (Kuvat 1, 2, 3, 4) omasta lapsuudestaan. Valokuvien haalistunut värisävy toimi viitekehyksenä pukusuunnittelulle. Valokuvat nähtyäni ajattelin, että projekti on hänelle hyvin henkilökohtainen. Ohjaajalla oli alusta alkaen tarkka kuva siitä, millaisia siskokset olisivat ulkoiselta olemukseltaan. Mieleeni tuli Pawel Pawlikowskin ohjaama *Ida*-elokuva (2013), jonka olin nähnyt samana syksynä. Sen pelkistetty visuaalisuus, mustavalkoisuus ja kahden naisen automatkan toivat mieleeni tarinan maailman.

Kevään 2015 aikana meillä oli vielä kolme tapaamista, joissa olivat mukana myös lavastaja Heidi Jokinen sekä maskeeraaja Mari Vaalasranta. Keskustelimme henkilöhahmoista, kuvauspaikoista ja auton sisätilasta. Pohdimme myös kuvausten käytännön järjestelyjä,

² *Premiere* on Heidi Lindénin ohjaama, vuonna 2015 ensi-iltansa saanut lyhytelokuva, joka toteutettiin Aalto-yliopiston elokuva- ja lavastustaiteen laitoksella kandidaatin tutkinnon kolmannen vuoden aikana. (Niskanen 2014, 4)

kuten puku- ja maskitilan järjestämistä. Koulutusohjelmani kautta saimme yhteistyökumppaniksi Ylen puvuston, josta sain lainata vaatteita ilmaiseksi sekä workshop-jaksoon että kuvauksiin. Yhteistyö Ylen kanssa oli mahtava uutinen, koska puvustossa on myös nykyaikaisia vaatteita, joita minun oli mahdollista lainata workshopeihin testattaviksi ilman vuokrausmaksua.

Kevään aikana näyttelijävalinnat varmistuivat, joten pystyimme miettimään henkilö- hahmojen ulkonäköä ja tyyliä etukäteen pitäen mielessä näyttelijöiden ulkoisen olemuksen. Pidimme myös tuotantoesittelyn Aalto-yliopiston elokuvataiteenlaitoksen henkilökunnalle ja sitä varten jokainen kirjoitti oman taiteellisen sanansa, eli pyrkimyksensä Syntymärika-elokuvaprojektin suhteen. Tämä selkeytti omia lähtökohtia ja tavoitteita projektissa sekä antoi tietoa siitä, mitä tavoitteita muilla osastoilla elokuvan suhteen oli. Omassa taiteellisessa sanassa kirjoitin muun muassa näin:

”Workshopeissa on mahdollisuus rauhassa ja ajan kanssa kehittää ja etsiä näyttelijöiden kanssa parhaat mahdolliset vaihtoehdot, niissä voi kokeilla ja nähdä heti onko joku materiaali, malli tai muoto sopiva vai ei.” (Tuotantoesittely 2015)

Kuvat 1, 2, 3, 4: Referenssikuvia El Ramlyn lapsuudesta



4.2 Workshop-jakso

Ennakkotuotantoaika sisälsi workshop-jakson, jossa taiteellisella työryhmällä oli mahdollisuus kokeilun ja harjoittelun kautta hakea paras mahdollinen tapa toteuttaa omaa työtään. Tarkoituksena oli jokaisella osa-alueella ensin kokeilla ja etsiä sopivia vaihtoehtoja ja sen jälkeen karsia ja muokata niistä paras vaihtoehto elokuvan käyttöön. Workshoppeja oli yhteensä kolme ja ne toteutettiin noin puolivälissä ennakkosuunnitteluaikaa. Workshopit pidettiin kesällä 2015 ja ne kestivät kerrallaan kahdesta kolmeen päivään. Workshopien välillä oli noin viikon tauot. Olin itse mukana kahdessa ensimmäisessä workshopissa. Kaikki workshopit kuvattiin ja äänitettiin (Kuva 5).

El Ramly on tutkinut elokuvaohjaaja Mike Leigh'n ohjausmetodia ja tapaa kehittää elokuviaan. Leigh kehittää ja valmistelee tuotettavan elokuvansa yleensä 4–6 kuukaudessa. Tämä ajanjakso sisältää harjoitusjakson, jolloin näyttelijät kehittävätkin roolihahmojaan tutkien niiden taustaa, ajatuksia ja suhteita toisiinsa. Näyttelijät tuovat harjoituksiin mukanaan listan tuntemistaan ihmisistä, jonka perusteella Leigh päättää, mikä näistä henkilöistä sopisi parhaiten hänen elokuvaansa. Tämän jälkeen näyttelijä saa tehtäväkseen kehittää henkilölle taustatarinan, menneisyyden ja miettiä tälle yhteiskunnallisen aseman, tunne-elämän sekä fyysisen olemuksen. (El Ramly 2016, 7)

Lähes samalla tavalla toimittiin *Syntymävierin* kehittämisessä. El Ramly pyysi näyttelijöitä ennen workshop-jakson alkamista miettimään lähipiiristään 2–3 henkilöä, joista he voisivat ammentaa henkilölleen luonteenpiirteitä, käyttäytymistapoja tai manereita. Näistä henkilöistä El Ramly valitsi tarinaansa sopivimmat. Hän toivoi näyttelijöiden olevan kertomatta henkilöihahmoistaan muille, jotta improvisaatiotilanteet säilyisivät tuoreina. (El Ramly 2016, 7.)

Kuva 5: Harjoitustilanne workshopissa



El Ramly kertoi minulle, että isosiskon näyttelijä Liisa Mustonen oli ajatellut roolihahmonsa olevan huoliteltu, tarkka ja kontrolloitu. Hänen ulkoinen olemuksensa olisi tyylikäs ja naisellinen. Mahdollinen ammatti olisi orkesterimuusikko. Pikkusiskon näyttelijä Marika Parkkomäki puolestaan oli kertonut roolihahmonsa olevan huolettomampi myös ulkoasultaan. Pikkusisko olisi ammatiltaan mahdollisesti pr-henkilö. Taksikuskin (Samuli Niittymäki) oli tarkoitus muistuttaa siskoksia heidän omasta isästään. Hänelle Kaisa toivoi lämmintä sävyä vaatetukseen ja pehmeän ja mukavan tuntuista materiaalia. Nämä näyttelijöiden ennakoon miettimät ominaisuudet, luonteenpiirteet ja fyysinen olemus vaikuttivat siihen, millaisia vaatteita otin mukaani workshop-jaksolle.

Olin varautunut siihen, että hakisin suurimman osan vaatteista ennen ensimmäistä workshopia, koska tiesin etukäteen, että pääsisin vain kahteen ensimmäiseen workshopiin, ja kolmannen aikana Ylen puvusto olisi kesälomalla ja kiinni. Meninkin siis kesäkuun 2015 alussa puvustoon ja kävin siellä toisen kerran ensimmäisen workshopin jälkeen täydentämässä puvustoa esille tulleiden asioiden mukaan. Olin käyttänyt Ylen pukuvarastoa jo aiempien Aalto-yliopistossa tekemiäni projektien yhteydessä. Puvustonhoitaja sekä pukuvaraston järjestys olivat minulle ennestään tuttuja. Löysin paljon hyviä vaihtoehtoja siskosten ja taksikuskin sovittavaksi.

Ensimmäisessä workshopissa näyttelijät lähtivät improvisoimaan tilanteita siskosten lapsuudesta. Vähitellen he siirtyivät kohti nykypäivää ja taksimatkan aikana tapahtuvia tilanteita. Kirjoitin työpäiväkirjaani ensimmäisenä workshop-päivänä:

”Ensimmäinen workshop. Harjoituksia siskojen kesken lapsuudesta. Toinen söi teepussin! Beiget, vaaleanharmaat vaatteet kummallakin.”

”Isosiskosta puhuimme niin, että hän on tiukka viulisti orkesterissa. Tästä tuli mieleen poolokaulus, ylös asti napitettu paita, istuva jakku, tiukkuus, vartalonmyötäisyys, ryhdikkyys, epämukavuus niin, ettei vaatteissa voi rentoutua vaan päällä on koko ajan kuin kilpi, suojus.”

Olimme puhuneet etukäteen asujen vaaleasta sävy maailmasta. Olin siis valinnut kokeiltaviin vaatteisiin lähinnä vaaleita beigen ja harmaan sävyjä. Aluksi vaatteiden väri hämmentä itseäni sekä näyttelijöitä:

”Väri on vielä vähän epäselvä, näyttelijä itse kommentoi, että kuvitteli pukevansa tummaa, joka minustakin tuntuisi luontevammalta, mutta toisaalta olemme puhuneet haalistuneesta valokuvasta, ja sen kaltaisesta värimaailmasta, että vaalea väri olisi muisto lapsuudesta. Mutta samalla se toisi jotain outoa, vinksahantta elokuvaan, kuin olisi epätodellista. Jos on marraskuu ja pimeää, silloin vaaleat vaatteet hohtavat, erottuvat kuolleesta luonnosta.”

”Sitä pohdin, onko auton sisäinen maailma edelleen vaalea, kumpi sulautuu penkkiin vai sulautuu.”

Ohjaaja Mike Leigh kertoo, että hän työskentelee mieluusti tarkkaan värien kanssa. Hän

kertoo työskentelevänsä lavastajan kanssa läheisesti ja hyvin yksityiskohtaisesti luodesaan elokuvalla väripalettia, sekä visuaalista henkeä elokuvan tunnelmaan sopivaksi. (Cardullo 2010, 9) Leigh kertoo työskentelystään pukusuunnittelija Jacqueline Durranin kanssa elokuvassa *All or Nothing*:

”Jacqueline onnistui puvustamaan All or Nothing-elokuvan lähes ilman rahaa. Hän kiersi kaikki kirpputorit. Hän saattoi lähteä hakemaan yhtä paitaa ja tulla takaisin 200 paidan kanssa. Hän työskenteli huoneessa, joka oli sen paikan läheisyydessä, missä valmistelimme elokuvaa. Huoneeseen astuessa näkyi vain kymmenittäin eri vaihtoehtoja samasta vaatteesta eri harmaan sävyissä. Hän oli todellakin hienovaraisen työn ytimessä etsiessään sopivaa väripalettia henkilöhahmoihin nähden.” (Cardullo 2010, 9)¹

Improvisaatioharjoitusten aikana Leigh kehittää tarinan juonta asettamalla roolihenkilöiden välille erilaisia konflikteja sekä tilanteita. Lyhyet kohtaukset valmiissa elokuvassa ovat saattaneet vaatia tuntien improvisaatioharjoituksia, mutta se on roolihenkilöiden syventämiseksi välttämätöntä. Pitkän harjoitusjakson aikana näyttelijät sisäistävät roolihenkilönsä niin hyvin, että he Leighin mukaan omaksuisivat uuden kohtauksen helposti vielä kuvauspäivän aamuna. (El Ramly 2016, 7, 8)

Workshopit olivat oivallinen tilaisuus tutustua näyttelijöihin. Koin, että oli hyödyllistä nähdä, miten he lähtivät kehittämään henkilöhahmojaan ja millaisia tilanteita he loivat siskosten välille lapsuudesta lähtien. Näyttelijät valitsivat roolihahmoilleen nimet, he kehittivät taustatarinat sekä ammatit ja siviilisäädyn. Näin pystyin ymmärtämään siskojen hahmoja enemmän aikuisina ja sitä kautta miettiä heidän pukeutumistaan.

Myös kansainvälisissä elokuvatuotannoissa on käytetty improvisaatiomenetelmää ennakkosuunnittelussa. Pukusuunnittelija Milena Canonero kertoo työskentelystään Al Pacinon kanssa:

”Al Pacinon kanssa työskentely Dick Tracy -elokuvassa oli ilahduttavaa. Al improvisoi minulle Big Boyn roolihahmoa varten useita tunteja pukujen ja rekvisiitan kanssa. Videoin häntä kamerallani yli kaksi tuntia samalla kun hän keksi roolihahmon siinä edessämme, ja kun hän oli valmis, tiesin millainen hänen pukunsa pitäisi olla ja miten muokata hänen vartaloaan sen avulla.” (Landis 2003, 32)²

Voin samaistua Canoneron kokemukseen. Koin, että tutustuminen näyttelijöihin etukäteen ja heidän työskentelynsä katsominen auttoivat huomioimaan heidän persoonansa

¹ “Jacqueline managed to costume *All or Nothing* for next to nothing. She hit the charity shops everywhere. She would go out and get one sweater and come back with 200 of them. She worked in a room adjacent to where we were preparing the film. You would go in, and she would have dozens and dozens of variations of the same garment in subtly different shades of grey. She was really on top of the quite sophisticated job of squaring the color and palette requirements with the character requirements.” (Suomennos tekijän)

² “It was simply delightful working with Al Pacino on *Dick Tracy*. For his role as *Big Boy*, Al improvised for me, with costumes and props, for several hours. I filmed him for more than two hours on my video camera while he invented the character right in front of us, and when he was done, I knew what his costume should be, and how to reshape his body with it.” (Suomennos tekijän)

sekä fyysisen olemuksensa pukujen suunnittelussa. Kokemus oli erilainen verrattuna edellisiin elokuviin, joissa olin ollut mukana. Niissä tärkein oli ollut käsikirjoitus ja siitä saatu informaatio hahmoista. Tällä kertaa käsikirjoitus kirjoitettiin silmiemme edessä. Henkilöhahmot luotiin ja heidän tarinaansa kehiteltiin. Sain tilaisuuden tutustua henkilö- hahmojen menneisyyteen ja nähdä kuinka heidän tarinansa kehittyi workshopien aikana.

En ollut aiemmin työskennellyt nykyajasta kertovan draaman parissa, joten koin pukusuunnittelun *Syntymävikaan* haastavana. Workshop-jakso helpotti työtäni huomattavasti. Pukusuunnittelija Albert Wolsky toteaa, että nykyaikaisten pukujen suunnittelu on sitä, että identifioi rajaamisen ja yksinkertaistamisen kautta, kuka kukin on (Landis 2003, 9). Sandy Powell puolestaan kommentoi, että nykyajasta kertovien elokuvien hankaluus on se, että kaikilla on mielipide vaatteista. Epookkielokuvassa näyttelijä ja ohjaaja eivät välttämättä tiedä yksityiskohdista, jolloin pukusuunnittelija on henkilö, joka tietää enemmän kuin muut. (Landis 2003, 111)

Mike Leigh myös harjoittelee mielellään aidoissa kuvauspaikoissa, jotta näyttelijät pystyisivät luomaan roolihahmojaan mahdollisimman aidossa ympäristössä. Kuvauspaikat ja niissä käyminen etukäteen auttaa sijoittamaan hahmon ympäristöönsä. (El Ramly 2016, 8) Kuvauspaikaksi varmistui porvooolaisessa maalaismaisemassa mutkitteleva pikkutie. Tiesimme että tulisimme kuvaamaan elokuvan marraskuussa, jolloin keväällä vierailu paikan päällä tien varressa oli hyödyllistä. Ympäröivän maiseman värisävyt olivat siinä vaiheessa kylmempiä ja valo oli kovempi kuin marraskuussa, mutta silti se auttoi meitä ymmärtämään mitä oli odotettavissa. Tarkoituksena oli, että hahmot ikään kuin sulautuvat maisemaan, eivätkä heidän asujensa värit erottautuisi maisemasta räikeästi. Emme voineet olla varmoja millainen sää tulisi olemaan marraskuussa. Oli mahdollista, että silloin olisi jo lunta ja maisema valkoinen.

Tiesimme, että elokuva tulisi sijoittumaan suurilta osin auton sisälle. Workshop-jakson aikana meillä oli jo käytössä lopullista autoa muistuttava auto, jossa pystyimme harjoittelemaan kuvakulmia sekä tutustumaan autoon kuvauspaikkana. Kävi ilmi, että tilaa kuvaamiselle oli erittäin vähän, mikä toi oman haasteensa kuvasuunnittelulle, mutta myös puvustukselle ja auton sisustukselle. Lisäksi haluttiin luoda klaustrofobinen tunnelma. Lavastaja Heidi Jokisen kanssa pohdimme auton penkkien verhoilua. Aluksi meillä oli auto, jonka penkit olivat mustaa nahkaa, mutta sen sisustus tuntui liian modernilta elokuvaan. Äänisuunnittelija oli huolissaan nahkan aiheuttamista häiritsevästä taustäänistä. Ohjaaja halusi, että penkin kangas muistuttaisi pikkusisko Meriä (Marika Parkkomäki) heidän lapsuutensa auton verhoilusta ja palauttaa muistoja mieleen. Sen vuoksi etsimme kangasta, joka olisi hieman vanhanaikainen.

Autossa harjoittelu oli hyödyksi, koska silloin pystyin näkemään miltä asut näyttivät auton sisätilassa, jossa valo oli erilainen. Tarkkailin myös sitä, miten asut toimivat istuessa, nousisiko jokin vaate liian ryppyyn ja koholle. Toisaalta haimme epä mukavuutta asuihin, mutta ennen pitkää epä mukavuus asuissa ei tuntunut enää niin merkittävältä, koska auton klaustrofobinen tunnelma tuntui kuvaavan tarpeeksi ahdistavuutta. Lisäksi

henkilöillä oli päällään monta kerrosta vaatetta, joka lisäsi auton takapenkillä istumisen epämukavuutta.

Workshop-jakson aikana kuvaaja ja ohjaaja tekivät ratkaisun kuvasuhteesta niin, että jokainen kuva olisi aina edellistä kuvaa kapeampi. Näin ollen kuva-ala pienenisi loppua kohden, mutta muutos etenisi vähitellen niin, että katsoja huomaaisi kuvan pienenemisen vasta aivan lopussa. Kuva palaisi takaisin alkuperäiseen leveyteensä, kun tarinan lopussa tapahtuu käänne. Tämän ohella oli huomioitava, että kuvakulmat rajautuvat autossa suurimmaksi osaksi rinnasta ylöspäin, joten informaatio hahmoista oli kerrottava vartalon yläosassa olevilla elementeillä. Pukusuunnittelija Elina Kolehmainen (2003, 16) toteaa, että on otettava huomioon erilaisten kuvarajauksen vaikutukset roolihenkilön puvun suunnittelussa. Yksityiskohdat joutuvat erityisasemaan puolilähikuvassa, jossa hahmo näkyy rinnasta ylöspäin. Lähikuvassa tai erikoislähikuvassa yksittäinenkin elementti, kuten paidan nappi, voi tulla merkittäväksi kokonaisilmaisun kannalta.

Syntymärika-ennakkotuotannon aikana ohjaaja ja kuvaaja laativat kuvakäsikirjoituksen eli *story boardin*. Sen avulla kuvaukset olisivat tarkkaan ennalta suunnitellut ja jokainen osasto olisi tietoinen kuvakulmista sekä pystyisi helposti seuraamaan kuvausten etenemistä. Story boardin tekeminen ei ole itsestään selvyytä elokuvatuotannoissa. Sen käyttäminen riippuu kuvaajan ja ohjaajan tottumuksesta. Ote työpäiväkirjastani kertoo tästä:

”Mieleeni tuli eräs kurssi kandidaatista, jossa teimme harjoituselokuva. Kuvauksen opettaja sanoi, ettei itse tykkää käyttää story boardia. Jäi sellainen mielikuva, että ei meidänkään sellaisia kannattaisi opetella käyttämään, että tämä oli se ainoa tapa, miten kannattaisi toimia. Silloin ajattelin, että kyllä ne puvun kannalta olisivat tärkeitä.”

Elokuvan tekeminen on visuaalista ja mielestäni on harmillista, että siihen ei käytetä visuaalista käsikirjoitusta. Sen lukeminen helpottaisi pukusuunnittelijan ja lavastajan työtä siten, että he tietäisivät, millaisia kuvakulmia kuvaaja ja ohjaaja aikovat käyttää ja voisivat keskittyä niihin kohtiin, jotka ovat kuvassa esillä ja merkityksellisiä. Brigatti (2009, 66) kritisoi ajatusta puvustamisesta ja lavastamisesta kaikkiin mahdollisiin kuvakulmiin varautuen. Hänen mukaansa se vie liikaa aikaa ja resursseja pukusuunnittelijoilta sen sijaan, että voitaisiin keskittää työ juuri siihen kuvarajaukseen, jota ollaan seuraavaksi tekevässä. Brigatti peräänkuuluttaakin kuvasuunnittelun tärkeyttä ennakkotuotantovaiheessa sekä tuottajien vastuuta määritellä halutun puvustuksen taso suhteutettuna käytettävissä oleviin aika- ja raharesursseihin. Venla Korvenmaa (2015, 23–24) kertoo, että *Catherine*-trailerin ennakkosuunnittelussa jokainen kuva suunniteltiin tarkkaan etukäteen. Vaikka ennakkosuunnittelu oli tarkkaan mietittyä, yllätti tarvittavien pukujen määrä sekä pukusuunnittelijan että koko työryhmän. Lisähaastetta toi 1500-luvun epookki.

Lopulliset asut varmistuivat workshop-jakson lopulla. Henkilöhahmojen olemus ja tyyli olivat pysyneet alusta asti samassa linjassa, joten workshop-jakson aikana saimme ikään kuin varmistuksen hahmojen puvustuksen toimivuudesta. Ennen kuvausten alkamista oli vielä kolme kuukautta aikaa miettiä vaihtoehtoja ja hioa yksityiskohtia. Isosiskon (Liisa

Mustonen) lopullinen asu koostui harmaasta poolopaidasta, vaaleasta ruutukuvioisesta villakangastakista, vaaleanharmaista suorista housuista, mustista nilkkureista sekä beiges-tä villashaalista (Kuva 6). Kädessään hänellä oli nahkakäsineet ja korvissaan pienet kultaiset korvakorut. Pikkusiskon (Marika Parkkomäki) asuun kuului vihreä nahkatakki, vaalea aluspaita, sininen kaulaliina, siniset farkut sekä polveen asti ulottuvat ruskeat saappaat (Kuva 7). Käsissään hänellä oli useita sormuksia ja korvissa riippuvat korvakorut. Taksikuskin (Samuli Niittymäki) päällä oli kauluspaita, rusehtava villapaita sekä samettihousut (Kuva 8). Ulkokohtauksissa hän käytti mustaa villakangastakkia. Noin puolet vaatteista oli Ylen puvustosta ja puolet hankittu kirpputoreilta ja vaatekaupoista uusina.



Kuva 6: Isosisko Iiriksen asu



Kuva 7: Pikkusisko Merin asu



Kuva 8: Taksikuskin asu

4.3 Kuvaukset

Elokuva kuvattiin neljän päivän aikana marraskuussa 2015. Kolmen workshopin jälkeen käsikirjoitus oli valmis. Ennen kuvauksia pidimme yhden testikuvauspäivän. Silloin maskeeraaja teki näyttelijöille testimaskit ja -kampaukset. Valitettavasti emme pystyneet testaamaan asuja ja maskeerausta elokuvakameran edessä, mutta otimme valokuvia. Olimme ohjaajan ja maskeeraajan kanssa tyytyväisiä hahmoihin, joten testikuvauksen jälkeen mitään muutoksia ei enää tullut.

Päätin työskennellä kuvauksissa yksin, koska näyttelijöitä oli mukana vain kolme eikä heillä ollut yhtään pukuvaihtoa. Kuvaustilanteet olivat rauhallisia. Olimme saaneet call sheetit viikkoa ennen kuvauksia ja niiden aikataulu säilyi lähes muuttumattomana. Sain pakattua asut pieneen tilaan ja vaatekassit kulkivat kuvauksiin joko ääniauton tai lavasteauton takatilassa. Yksin toimiminen oli hyvä päätös, koska kuvauksissa ei tullut tilannetta, jossa olisin tarvinnut apua. Asuihin, maskeeraukseen, lavastukseen tai kohtauksiin ei tullut muutoksia workshopissa sovittujen asioiden jälkeen. Sen vuoksi pystyin olemaan kuvauksissa rauhallisin mielin. Tiesin joka päivä mitä sen päivän aikana oli tapahtumassa.

Elokuva kuvattiin ensimmäisenä päivänä Malmin lentokentällä ja sen jälkeen kolmena päivänä Porvoon maaseudulla mutkittelyllä pikkutiellä. Meille oli järjestetty kuljetus kuvauspaikalle joka aamu. Tukikohtamme oli vanha nuorisoseuran talo, jossa toimi catering-piste sekä maskeeraus- ja pukeutumistilat. Näyttelijät saapuivat aamulla seitsemältä ja he vaihtoivat roolivaatteet päälleen. Sen jälkeen he siirtyivät maskeeraajan tuoleihin, jotka sijaitsivat samassa tilassa. Kahdeksan aikaan ensimmäistä kohtausta aloitettiin harjoitella. Kuvauspäivät etenivät aikataulussa ja jokainen kuvauspäivä loppui ajoissa, joskus jopa etuajassa.

Olin kuvausten aikana myös puvustajan roolissa eli seurasin kuvausten aikana jatkuvuutta. Lisäksi paikalla oli kuvaussihteeri, joka auttoi jatkuvuuden seuraamisessa. Koska suurin osa elokuvasta kuvattiin autossa, olimme ahtautuneet edessä kulkevaan pakettiautoon, joka veti trailerilla eli kuljetuskärryillä olevaa taksia. Pakettiautossa meillä oli kaksi monitoria, joista pystyimme seuraamaan kuvaustilannetta.

Kuvausten loputtua pesin ja huolsin vaatteet itse yhden päivän aikana. Palautin lainaamani vaatteet takaisin Ylelle ja ostetut vaatteet laitoin koulun pukuvaraan. Jotkin vaatekappaleet, kuten isosiskon villakangastakin, vein pesulaan pestäväksi ja sieltä se kuljetettiin suoraan Ylen pukuvaraan.





Kuva 9.

5. Pukusuunnittelijoiden haastattelut

Tätä opinnäytettä varten halusin haastatella pukusuunnittelijoita, jotka tekevät tällä hetkellä töitä suomalaisen elokuvan parissa. Halusin kuulla pukusuunnittelun ammattilaisten näkökulmasta, millaista on työskennellä elokuva-alalla 2010-luvulla. Halusin lisätietoa siitä, miten heidän työskentelyprosessinsa etenee ennakkotuotannossa, millaisia tapoja ja tottumuksia heillä on ja miten he organisoivat työnsä. Tarkoitukseni oli saada tietoa siitä, miten pukusuunnittelun ammattilaiset kokevat kiireen, aikataulut ja rajoitukset omassa työssään ja verrata heidän kokemuksia omiin kokemuksiini *Syntymävikä*-projektissa mutta myös aiempien tekemieni elokuvaprojektien parissa. Lisäksi olin kiinnostunut siitä, millaisia resursseja pukusuunnittelijat saavat käyttöönsä pitkän elokuvan ennakkotuotannossa.

Valitsin haastateltavani sen perusteella, että he ovat työskennelleet tai työskentelevät parhaillaan pukusuunnittelijoina pitkien elokuvien parissa 2000- ja 2010-luvuilla. Haastattelin yhteensä neljää pukusuunnittelijaa. Kaksi haastateltavista toimii päätoimisesti freelance-pukusuunnittelijoina. Kolmas haastateltavista tekee elokuvapukusuunnittelua päätoimensa ohella. Neljäs vastaajista oli tehnyt elokuvan vaihtoehtoisella ennakkotuotantomenetelmällä ja keskityimme haastattelussa tähän yhteen elokuvaproduktioon. Kahden suunnittelijan kanssa keskustelimme haastattelun hetkellä kuvausvaiheessa olevista pitkän elokuvan tuotannoista. Kahden muun haastateltavan kanssa keskustelimme joko äskettäin, noin vuoden sisällä kuvatuista elokuvista sekä elokuvaprojekteista, joista oli kulunut jo yli kymmenen vuotta. Yhteensä pukusuunnittelijoilta löytyy kokemusta 55 pitkän fiktioelokuvan pukusuunnittelusta.

Otin haastateltaviin yhteyttä sähköpostitse ja kysyin mahdollisuutta haastattelun tekemiseen. Kerroin, että teen maisterin opinnäytettä elokuvan ennakkosuunnittelusta. Sovittuani tarkemman haastatteluajan kerroin haastateltavalle kerääväni tietoa elokuvan ennakkosuunnitteluprosessista. Viikkoa ennen haastattelua lähetin haastateltavalle sähköpostin, jossa esittelin tulevaa haastattelua. Kerroin, että olen tutkimassa elokuvan ennakkotuotantoa aikaa pukusuunnittelijan näkökulmasta. Pyysin haastateltavaa miettimään kahta tai kolmea viimeisintä projektia ja varaamaan niistä esille kuvamateriaalia. Toivoin näkeväni, jos mahdollista, kuvia ennakkosuunnitteluvaiheesta, sovitustilanteista ja kuvaustilanteista. Lisäksi olin kiinnostunut näkemään pukuluonnoksia ja kuulemaan suunnittelijoiden mielteitä niiden toteuttamisesta. Lisäsin myös, että haastattelut tullaan käsittelemään luottamuksellisesti ja haastateltavien nimiä ei tulla työssä mainitsemaan.

Kysymykset pyrin asettelemaan niin, että ne eivät olisi liian johdattelevia ja että ne jättäisivät haastattelijalle vapauden vastata siinä määrin kuin hän itse haluaa. Halusin jättää kysymykset tarpeeksi avoimiksi, ilman että ne kohdistuisivat liian tarkkaan johonkin yksityiskohtaan tai aihealueeseen. Jaottelin kysymykset¹ kolmeen eri osa-alueeseen: 1. pukusuunnittelijan omaan taiteelliseen työhön, tottumuksiin ja tapoihin liittyvät kysymykset, 2. taiteellisen työryhmän työskentelyyn, tavoitteisiin ja tapaamisiin liittyvät kysymyk-

¹ Katso liite 1

set sekä 3. tuotantoyhtiön asettamiin raameihin liittyvät kysymykset. Kirjasin kysymykset ylös itselleni muistilistaksi ja esitin ne haastattelun edetessä aina tilanteeseen sopivasti, joten jokaisessa haastattelussa kysymysten järjestys oli erilainen.

Ensimmäisen osa-alueen kysymyksillä halusin selvittää kunkin suunnittelijan omia, henkilökohtaisia ja ehkä jo vakiintuneita tapoja, joita he käyttävät aloittaessaan suunnittelun pitkään elokuvaan, sekä ennakkotuotannon edetessä kuvauksiin asti. Jokaisella haastateltavallani oli jo vuosien ura takanaan, joten halusin selvittää, miten suunnittelijat näkevät elokuva-alan kehittymisen ja muuttumisen pukusuunnittelun näkökulmasta. ”Mitä suunnittelijat haluaisivat tehdä toisin?” -kysymyksen avulla toivoin löytäväni ehdotuksia ennakkotuotantoajan parantamiseksi ja tehostamiseksi pukusuunnittelijan näkökulmasta.

Toisena osa-alueena esitin suunnittelijoille kysymyksiä liittyen taiteellisen työryhmän toimintaan ja tapaamisiin ennakkotuotannon aikana. Halusin saada tietoa taiteellisen työryhmän toiminnasta, tapaamisista ja kommunikointitavoista. Halusin myös selvittää millä tavoin pukusuunnittelija toimii ja kommunikoi kunkin taiteellisen työryhmän vastuhenkilön kanssa. Lisäksi halusin selvittää, miten pukusuunnittelija työskentelee näyttelijöiden kanssa ja millaisen merkityksen hän antaa sovitustilanteille. Kysymällä muutoksista ja niiden yleisyydestä halusin selvittää, kuinka hyvin ennalta sovittua ja organisoitua taiteellisen työryhmän toiminta ennakkotuotantovaiheessa on.

Kysymysten kolmas osa-alue keskittyi tuotantoyhtiön tai -yhtiöiden asettamiin resursseihin ja rajoitteisiin ja niiden vaikutukseen pukusuunnittelijan työhön. Näillä kysymyksillä tarkoitukseni oli kartoittaa tietoa siitä, kuinka paljon pukusuunnittelija saa apuvaihtoehtoja ennakkotuotannon ja kuvausten aikana. Halusin myös saada selville, kuinka paljon pukusuunnittelijat pystyvät teettämään vaatteita ompelijalla, kuinka paljon vaatteita on mahdollista patinoida tai värjätä ja onko heillä esimerkiksi oma assistentti käytössään. Toivoin saavani vastauksen valmistelupäiviin liittyen myös siihen, onko suunnittelijoilla omasta mielestään tarpeeksi aikaa ennakkotuotantovaiheessa. Kysyin suunnittelijoilta myös heidän työtiloistaan ja siitä, millä tavoin he valmistelevat kuvauksiin lähtemistä.

Vastauksia olen stilisoinut niin, että olen poistanut tarpeettomia täytesanoja, sekä muokannut puhekielisiä ilmauksia. Muuten vastaukset ovat siinä muodossa, jossa vastaaja on ne antanut. Käytän haastatteluaineistoa kvalitatiivisesti, eli nostan sieltä esille yksittäisiä kokemuksia, jotka kertovat pukusuunnittelijoiden työskentelymetodeista ennakkosuunnittelun aikana, elokuvatuotannon asettamista resursseista ja rajoitteista, sekä niiden vaikutuksesta pukusuunnittelijoiden taiteelliseen ja tekniseen työhön.

Litteroidessani haastatteluja olen käyttänyt seuraavaa merkitsemistapaa, joka muistuttaa Martinaron (2014) käyttämää tapaa:

PS Tarkoittaa pukusuunnittelijaa. Olen numeroinut haastateltavat sattumanvaraisesti numeroilla 2, 4, 6.

VE Tarkoittaa vaihtoehtoisella ennakkotuotantomenetelmällä tehdyn elokuvan pukusuunnittelijan vastauksia.

/.../ Merkitsee poistettua osaa puheesta. Haastateltava on joko toistanut saman asian useaan kertaan, tai poikennut aiheesta ja palannut siihen hetken päästä myöhemmin.

X, Y Tunnistettavat henkilön-, elokuvan- tai tuotantoyhtiön nimet olen merkinnyt näin.

[suluissa] Olen käyttänyt tätä lisätäkseni oman huomion tai täsmennyksen tekstiin.

”lainausmerkeillä” Olen merkinnyt jonkin toisen henkilön tai omalla sisäisellä äänellä sanotut asiat.

5.1 Pukusuunnittelijoiden oma taiteellinen työ, tottumukset ja tavat

Tässä luvussa käsittelen haastatteluista saamieni vastausten pohjalta pukusuunnittelijoiden työllistymistä ja ennakkotuotantoprosessin käynnistymistä ja etenemistä. Tarkastelen ideamateriaalien keräämistä sekä valmiiden vaatteiden ja tarvittavien materiaalien hankintatapoja.

5.1.1 Pukusuunnittelijat ja elokuvaprojektit – Jatkuvaa ylityöllistymisen ja työttömyyden välillä tasapainoilua

Aloitin haastattelut aina samalla kysymyksellä: ”Miten ennakkotuotanto lähtee liikkeelle ja miten se etenee?” Tarkoitukseni oli saada selville, mitä kautta pukusuunnittelijoille tarjotaan töitä ja miten ja missä aikataulussa ennakkotuotantovaihe lähtee liikkeelle.

Haastattelemieni pukusuunnittelijoiden mukaan prosessin liikkeellelähtö riippuu tuotantoyhtiöstä sekä eritoten ohjaajasta. Useimmiten työparit ovat entuudestaan tuttuja keskenään, mutta tuotantoyhtiöt saattavat ehdottaa ohjaajalle myös ennestään tuntematonta pukusuunnittelijaa. Tuottajan, ohjaajan ja pukusuunnittelijan kesken saatetaan järjestää yhteinen tapaaminen, jossa pukusuunnittelijalle esitellään tuleva elokuvaprojekti.

Tärkeä vaihe ennakkotuotannon käynnistymisessä on, kun pukusuunnittelija saa käsikirjoituksen luettavakseen. Hänellä on mahdollisuus harkita, lähteekö hän produktioon mukaan. Merja Väisänen kirjoittaa opinnäytteessään (2005), että pukusuunnittelijan on tehtävä käsikirjoituksesta tuotannollinen arviointi. Käsikirjoitusta lukemalla hän voi ennakoida, kuinka suuri projekti on luvassa pukuosaston kannalta, kuinka paljon tuotanto vie aikaa ja millaisia vaatimuksia käsikirjoitus asettaa puvustukselle. Näiden ennakoarvioiden pohjalta pukusuunnittelija päättää, onko hänen mahdollista toteuttaa puvustusta elokuvaan annettujen resurssien puitteissa ja hän voi antaa realistista ja perusteltua tietoa puvustuksen kustannuksista tuottajalle. (Väisänen 2005, 40)

Päätökseen vaikuttaa myös tuotantoyhtiön maine. Yksi suunnittelijoista totesi, että

saattaa suostua mukaan lukematta edes käsikirjoitusta, jos tuotantoyhtiö on entuudestaan tuttu ja sen kanssa kokemukset ovat olleet positiivisia. Myös oma innostus alaa kohtaan vaikuttaa elokuvaprojektiin suostumiseen:

PS2: Se oma innostus aina tekee sen, että ”no ehkä sen sitten jotenkin voin tehdä” /.../ Tavallaan sitä venyy sitä mukaa, että jos rakastat sitä projektia, niin olet vain että ”joo, hoituu” /.../

Kaikki haastateltavat ovat freelancer-pukusuunnittelijoita. Oman työn aikatauluttaminen ja organisointi kuuluu vahvasti freelancerin arkeen. Haastateltavieni mukaan pukusuunnittelijalla täytyy olla oma käsitys siitä, kuinka monta projektia hän voi ottaa vastaan ja millaisella aikataululla. Kaksi suunnittelijaa kertoi tekevänsä useita projekteja samanaikaisesti. Ensimmäinen suunnittelijoista kuitenkin sanoi, ettei mielellään haluaisi tehdä useaa projektia päällekkäin. Toinen suunnittelija totesi, että päällekkäisten projektien tekeminen on välttämätöntä, jos aikoo tienata leipänsä pukusuunnittelulla. Vastauksista heijastuu alan epävarmuus; elokuvaprojekteja aloitetaan, niitä kaatuu rahoitusvaikeuksien takia, kuvaukset saattavat siirtyä tai aikataulut muuttua. Väisänen (2005) kirjoittaa, että pukusuunnittelija ehtii tehdä parhaassa tapauksessa kaksi elokuvaa vuodessa. Yhteen tuotantoon menee aikaa 2–4 kuukautta. Kuvausten ollessa pirstaleisina periodeina pitkin vuotta, on vaikeaa sovittaa toista tuotantoa väleihin. Monet pukusuunnittelijat työskentelevät väliaikoina mainostuotannoissa, koska ne ovat lyhytaikaisia. (Väisänen 2005, 20)

Haastattelujen mukaan työn ja vapaa-ajan erottaminen voi olla pukusuunnittelijan ammatissa vaikeaa. Yhden haastateltavan mukaan saattaa helposti ”hairahtua” tekemään töitä, vaikka olisi lomalla. Kaikki suunnittelijat mainitsivat jollain tavalla ammatin harjoittamisesta, ettei pukusuunnittelua ajatella niin työnä, vaan sitä tehdään intohimosta alaa kohtaan. Weckmanin (2015a, 305) tutkimuksen mukaan intohimoisesti ja arvostaen työhönsä suhtautuvia pukusuunnittelijoita on käytetty hyväksi, sillä he eivät aina ole osanneet pitää puoliaan ja vaatia itselleen palkkaa ja kunniaa tekemästään työstä.

5.1.2 Taiteellisen ennakkosuunnittelun eteneminen – Ohjaajien luottamusta vai kiinnostuksen puutetta?

Haastattelujen perusteella muodostui käsitys siitä, että pukusuunnittelijan työhön vaikuttaa olennaisesti, kuinka kiinnostunut ohjaaja on puvuista ja niiden merkityksestä elokuvassa. Elokuvamaailman hierarkia näyttää edelleen olevan hyvin perinteinen. Ohjaaja määrittää hyvin pitkälle mieltymyksillään ja tavoillaan, millainen työskentelyprosessi on taiteelliselle työryhmälle. Ohjaajan näkemystä ja työskentelytapaa ei ole tapana kyseenalaistaa, vaan pukusuunnittelija mukautuu siihen omien resurssiensa mukaan.

PS2: Yksi ammattitaidon tärkeä asia, että saa ohjaajasta irti, että mitenkähän hän aikoo tehdä tätä. Joko kysymyksen tai tarjoamalla kuvia, että ”mitähän se siitä sanoo?”

Haastattelemani pukusuunnittelijat kertoivat, että ohjaajien kiinnostus pukuja kohtaan vaihtelee. Jotkut ohjaajat haluavat olla jokaisessa vaiheessa mukana päättämässä ja toiset

vain alussa, kun käydään vielä keskusteluja ideatasolla. Toinen ääripää ovat ohjaajat, jotka eivät ehdi tai heitä ei kiinnosta olla mukana pukusuunnitteluprosessissa lainkaan.

PS6: Tässä X-elokuvassa taisi mennä niin, että lähetin sähköpostitse ohjaajalle ne [mood boardit], koska hän on kiireinen mies, viimeisteli edellistä elokuvaansa silloin. /.../ Sitten taas Y-elokuva oli todella taide-elokuva. Ohjaaja oli jokaisessa sovituksessa mukana ja mietti joka ikisen napin värinkin, ja yhdessä sovituksessa, kun hän ei ollut paikalla, sovitin sen henkilön uudestaan, vaikka päädyttiin täsmälleen samoihin vaatteisiin, paitsi kengät vaihtuivat. Mutta hän halusi nähdä sen prosessin, että miten päädytään tähän lopputulokseen.

Samanlainen ohjaajakeskeisyys välittyy Landisin (2003) tekemistä haastatteluista. Kansainvälisesti menestynyt ohjaaja voi olla ennakkotuotantoaikana sitoutunut työskentelemään muualla, kuten elokuvassa *Out of Africa* (1985). Ohjaaja Sydney Pollack ja pukusuunnittelija Milena Canonero eivät olleet ennakkosuunnitteluaikana samassa maassa, joten Pollack ei nähnyt yhtäkään pukuluonnosta ennen testikuvauspäivää. Pollack kuitenkin luotti Canoneron työskentelyyn, vaikkakin testikuvauksissa ei ollut vakuuttunut Canoneron valitsemasta väripaletista, mutta josta Canonero ja hänen kanssaan tiiviisti yhteistyötä tehnyt lavastaja Stephen Grimes saivat hänet lopulta vakuuttumaan. Canonero kertoo vielä, että joskus ohjaajat, kuten esimerkiksi Francis Ford Coppola, haluavat nähdä asut aivan viimeisessä vaiheessa ennen kuvauksiin siirtymistä yllätykseen siitä, mitä pukusuunnittelija on valmistellut. (Landis 2003, 29, 33)

Ohjaajien vaihteleva osallistuminen pukusuunnittelun ennakkotuotantoon voi kertoa kiinnostuksen puutteesta pukusuunnitteluun tai toisaalta luottamuksesta pukusuunnittelijaa kohtaan. Jokaisella ohjaajalla on omat vahvuutensa ja heikkoutensa. Jos ohjaaja tuntee, ettei pukusuunnittelu ole hänen osaamisaluettansa, silloin on helppo jättää vastuu pukusuunnittelijalle. Eräs haastattelemani pukusuunnittelijoista kertoi, että tilanne on hankala, jos pukusuunnittelija ei tunne entuudestaan ohjaajaa, eikä tiedä hänen mielityksiään, eikä ohjaaja myöskään ole sovituksissa mukana. Silloin koko taiteellinen ennakkosuunnittelu saattaa mennä pieleen kommunikoinnin vaikeuden vuoksi. Suunnittelija lisäsi vielä, että pukuosaston käyttämät ammattitermit, jotka pukusuunnittelijalle ovat itsestään selvyyksiä, saattavat aiheuttaa väärinkäsityksiä, jos ohjaaja ei tunne niitä lainkaan.

5.1.3 Ideamateriaalin kerääminen – Valmiita kuvia keräten vai piirtäen?

Elokuvan tyylilaji vaikuttaa merkittävästi pukusuunnittelijan ennakkosuunnittelutyöhön. Epookkielokuvan valmistelu- ja tutkimustyö vievät tunnetusti enemmän aikaa kuin nykyajasta kertovan elokuvan valmistelu. Väisänen (2005) kirjoittaa, että kun tarina tapahtuu menneessä ajassa, joudutaan puvustamaan kaikki elokuvassa esiintyvät henkilöt avustajat mukaan luettuina. Mitä kauemmaksi historiaan mennään, sitä kalliimpaa on tuottaa aikakauden pukuja eikä niitä myöskään löydy enää alkuperäisinä. (Väisänen 2005, 41)

Kolme haastattelemaani suunnittelijaa näytti kansioita, joihin oli produktiokohtaisesti kerätty idea- ja sovituskuvia, materiaalinäytteitä sekä värimalleja. Erityisesti epookkielo-

kuvaa tehtäessä on tärkeää kerätä autenttista kuvamateriaalia kyseiseltä ajanjaksolta.

PS2: Usein otan myös tiloja [ideakuvia] ja yritän työskennellä myös kuvaajan ja lavastajan kanssa, kaikki tuovat kuvia kaikesta, ettei jokainen tee vain omaa työtään. Sitten samalla kun katsotaan kuvia, siitä tulee kuvaajallekin mieleen, ”että hänkin on ajatellut muuten näin, tästä tulikin mieleen” /.../

Vaihtoehtoisella ennakkosuunnittelumenetelmällä tehdyn elokuvan pukusuunnittelija kertoi, että suunnittelu lähti liikkeelle käsikirjoituksesta, jonka ohjaaja ja näyttelijät olivat tehneet yhteistyössä. Käsikirjoitus kirjoitettiin improvisaatioharjoitusten pohjalta, joissa näyttelijät olivat myös kehitelleet roolihahmojaan. Käsikirjoitus oli summittainen ja kohtauksien sisällä näyttelemisen oli vapaata. Pukusuunnittelija kertoi, että varsinaista ideointi- tai referenssimateriaalinkeräämisvaihetta ei ollut, vaan näyttelijät kertoivat hänelle kehittelemistään hahmoista ja siltä pohjalta pukusuunnittelija keräsi kullekin hahmolle vaatteita.

VE: Minulla oli aika iso puvusto, jokaiselle näyttelijälle mahdollisuuksia sen puitteissa, mitä oli päätetty /.../, kyllä he pysyivät siinä tietyssä hahmossa, mutta he saattoivat toimia, miten he halusivat. Sovituksissa rakennettiin sitä hahmoa siltä pohjalta, millaisia vaatteita minä olin kerännyt.

Kansainvälisten elokuvaprojektien laajempi mittakaava tulee esille pukusuunnittelija Milena Canoneron kertomana, kun hän elokuvan *The Cotton Club* tutkimusvaiheessa kolmen kuukauden ajan vieraili museoissa ja kirjastoissa, osti satoja kirjoja ja aikakauden alkuperäisiä vaatteita luoden oman tutkimusarkistonsa (Landis 2003, 28). Tekemieni haastattelujen perusteella suomalaisessa elokuvatuotannossa pukusuunnittelijalla ei ole koskaan kolmea kuukautta aikaa pelkälle taustatutkimuksen tekemiselle. Suomalaisten tuotantojen budjetit eivät myöskään mahdollista satojen kirjojen tai alkuperäisten historiallisten vaatteiden ostamista. Oman, niin sanotun tutkimusarkiston luominen rajoittuu useimmiten kuvien ja tekstien keräämiseen.

Kaksi haastattelemaani pukusuunnittelijaa kertoi käyttävänsä suunnitteluvaiheessa mieluummin valmiita kuvia lehdistä tai internetistä, kuin piirtävänsä pukuluonnoksia. Kolmas haastatelluista mainitsi, että askartele mieluummin käsin väripapereiden ja kuvien kanssa kuin käyttää tietokonetta ideointiin. Värikartan luominen jokaiselle hahmolle selkeyttää sekä omaa työtä, että katsojan kokemusta. Internetin hyödyntäminen kuvamateriaalin keräämiseen on yleistä. Eräs suunnittelijoista tosin kertoi, että hän edelleenkin pitää enemmän kirjojen selaamisesta kuin kuvien etsimisestä internetistä.

PS2: Se on sellaista meditoimista, kun menee kirjastoon ja selaa kirjoja ja ottaa kuvia vain niistä kiinnostavimmista /.../ Sieltä saattaa tulla sellainen ajatus, jota ei muuten tulisi, oman tietämyksen ulkopuolelta.

Haastattelujen perusteella pukusuunnittelijoiden yleinen tapa on tehdä niin sanottu *mood board*, eli kuvakokoelma kunkin henkilöhahmon tyylistä, värimaailmasta ja tunnelmasta.

Mood boardit esitellään ohjaajalle ja muulle työryhmälle ja niiden avulla keskustellaan pukusuunnittelun tulevasta maailmasta. Itse koen mood boardit suunnittelutyön kannalta hankaliksi. Niihin kerätyt kuvat ovat yleensä suuntaa antavia ja usein olen nähnyt mood boardia, joissa on liian monta erilaista visuaalista suuntaa. Sen vuoksi on ollut vaikea hahmottaa, mitä suunnittelija on kuvakokoelmallaan tarkoittanut. Lisäksi koen värit voimakkaina elementteinä, jotka vaikuttavat kuvan katsomiseen merkitsevästi. Siksi on hankalaa katsoa ja ymmärtää kuvaa, jonka sisältö tai tapahtuma on suunnittelijalle tärkeä, mutta jonka värit eivät ole suunnittelun kannalta olennaisia.

Yksi suunnittelijoista mainitsi, että jättää usein pukuluonnokset piirtämättä, koska nykyaikaan sijoittuvien elokuvien hankaluutena on se, että piirtää sellaisen vaateen, jota on vaikea löytää valmiina. Vaikuttaa siltä, että pukusuunnittelijat olettavat, että nykyajan sijoittuvissa elokuvissa ei teetetä vaatteita, vaan ne täytyy löytää kaupasta valmiina. Luulen, että tämä on myös tuotantoyhtiöiden oletus. Tuotantoyhtiöille on edullisempaa ostaa vaatteet valmiina kaupasta kuin teettää niitä. Tämä rajoittaa pukusuunnittelijoiden taiteellista työtä merkittävästi.

Yksi haastatelluista pukusuunnittelijoista kertoi piirtävänsä pukuluonnokset lähes aina sivuhahmoja ja avustajia myöten:

PS4: Pukuluonnokset ovat myös lähtökohtaisesti työkuvia ompelijalle. Jotenkin minusta tuntuu, että ohjaaja, kuvaaja, tuottajat ja lavastaja pääsevät paremmin kiinni asioihin silloin kun ne eivät ole pelkästään ideatasolla vaan ne ovat ihan konkreettisia.

Sama pukusuunnittelija mainitsi, että tekee mieluiten sellaisia elokuvia, joissa on oma nykyajasta poikkeava visuaalinen maailmansa. Tällöin pukuluonnosten piirtäminen ja vaatteiden teettäminen ovat olennaisia työvaiheita. Hän kuitenkin kertoi, että kaikkia asuja ei pystytä ennakkotuotannossa teettämään, mutta siitä huolimatta hän haluaa tehdä pukuluonnoksen jokaisesta hahmosta. Oma kokemukseni elokuvaprojektien kanssa on ollut, että niissä ei koskaan ole tarpeeksi aikaa piirtämiseen. Koen, että oman suunnittelutyön kannalta olisi varmempi tuntuma työhön, jos henkilöistä olisi jonkinlaiset luonnokset valmiina. Luonnoksiin voi tukeutua työn edetessä ja niitä katsoessa on helpompi keskustella taiteellisen työryhmän kesken, koska silloin ollaan varmoja, että puhutaan samasta asiasta.

5.1.4 Materiaalien ja vaatteiden hankinta

Suomessa kankaiden ja muiden tekstiilitarvikkeiden tarjonta ei ole kovin laaja. Haastateltujen kertoman mukaan pukusuunnittelijan tulee osata hyödyntää käytettävissä olevia materiaaleja kekseliäästi. Kaksi suunnittelijoista kertoi käyvänsä Tallinnassa kangas-, vaate-, ja tarvikeostoksilla, koska hinnat ovat siellä edullisemmat ja valikoima on laajempi. Yksi suunnittelijoista mainitsi verkkokaupat ja niistä tilaamisen. Verkkokauppojen monipuolisuus ja sieltä tilaamisen helppous on varmasti mullistanut vaatteiden hankkimisen. Internetin ja verkkokauppojen kautta pukusuunnittelijoiden ulottuvilla on koko maailman vaatetarjonta. Verkkokauppojen hakukoneilla pystyy etsimään juuri tietyn

väristä ja kokoista vaatekappaletta, kenkiä tai asusteita. Hakukoneet ovat helpottaneet pukusuunnittelijan työtä, koska etsimisen voi rajata tarkasti ja samalla säästää rahaa sekä hermojaan sen sijaan, että kiertelisi vaatekaupoissa etsimässä jotain, mitä siellä ei välttämättä ole tarjolla.

Myös epookkivaatteiden hankkiminen Suomessa mainittiin hankalaksi. Yksi suunnittelijoista sanoi, että mielellään vuokraa vaatteita ulkomailta, koska suomalaisten puvustojen vaatteet ovat jo todennäköisesti olleet jossain elokuvassa mukana.

PS4: Haluan sellaisen sekoituksen, jossa on vaatteita suomalaisista kaupoista, sitten on kierrätettyä ja sitten on jostain muualta. Sellaista, mitä ei tule koko ajan vastaan.

Yksi suunnittelijoista kertoi, että erityisesti lasten epookkivaatteita on erittäin vaikea löytää Suomesta, koska niitä ei ole enää paljoa jäljellä, eivätkä teatteritkaan niitä kovin usein tee. Hän oli teettänyt lastenvaatteita erääseen epookkielokuvaan vanhoista historiallisista aikuisten vaatteista. Hän oli kerännyt kasaan teattereiden poistamia vaatteita, joista ommeltiin materiaalia hyödyntäen lapsille takkeja, housuja ja mekkoja. Toinen suunnittelija kertoi, että epookkielokuvaa tehdessään oli ostanut paljon uusia vaatteita, jotka jollain tavalla sopivat epookin muoto- tai materiaalikieleen ja muokkasi näitä vaatteita:

PS6: /.../niihin vaihdettiin pääntien ja kädentien resorit sellaisiksi kuin ne olivat siihen aikaan. Tai ostettiin vähän liian isot farkut, että saatiin korotettua niitä vyötäröltä, kavennettiin sivusta ja nostettiin taskuja ylemmäksi.

Myös kansainvälisissä tuotannoissa pukusuunnittelijat ovat kokeneen oikeanlaisten historiallisten materiaalien hankkiminen hankalaksi. Pukusuunnittelija James Acheson kertoo, että suunnitellessaan elokuvaa *Dangerous Liaisons*, joka sijoittuu 1700-luvulle, hän ei onnistunut löytämään Englannista kankaita, jotka olisivat olleet oikealla tavalla kudottuja. Hän joutui tilaamaan suurimman osan materiaaleista Ranskasta ja Italiasta. Achesonilla oli käytössään yksi 1700-luvulta peräisin oleva alkuperäinen kirjailtu silkkipala, mutta kun siitä ommeltu puku oli valmis, kangas oli niin heikkoa, että se alkoi purkautua, eikä pukua voitu käyttää kuvauksissa (Landis, 2003, 18). Suomessa historialliset, varsinkin 1900-lukua varhaisempaa aikaa käsittelevät elokuvatuotannot ovat harvinaisia ja alkupe räiset aikakauden materiaalit vaikeasti saatavia. Lisäksi ainakin haastattelujen perusteella kuulostaa harvinaiselta, että kankaita tilattaisiin ulkomailta.

Haastattelujen perusteella käy ilmi, että pukusuunnittelijat tuntevat monipuolisesti vaatteiden hankintapaikat, vaateliikkeet ja kirpputorit. He osaavat kekseliäästi yhdistellä sekä käytettyä että uutta. Jos etsinnässä on jokin tietynlainen vaate, pukusuunnittelijan täytyy osata lähteä etsimään sitä oikeasta paikasta. Lisäksi on hyödyllistä, että pukusuunnittelijalla on hyvät suhteet eri pr-toimistoihin, vaate-liikkeisiin sekä teattereiden puvustoihin, jotta hän pystyy lainaamaan niistä vaatteita.

Kaikki suunnittelijat kertoivat tehneensä yhteistyötä jonkin vaatemerkin tai vaate-liikkeen kanssa lähes jokaisen tekemänsä elokuvan yhteydessä. Riippuen elokuvan aiheesta

sponsorina saattavat olla esimerkiksi työ- tai urheiluvaateliikkeet. Vaihtoehtoisella ennakkotuotantomenetelmällä tehdyn elokuvan pukusuunnittelija kertoi, että hänellä oli lainattuja vaatteita tai asukokonaisuuksia ainakin neljästä eri vaateliikkeestä:

VE: Siinä oli ongelmana se, että haluttiin että logot eivät näy. Se oli vähän sellaista sumplimista aina.

Vastauksesta käyvät ilmi sponsorimerkkien ja elokuvatuotannon ristiriitaiset odotukset. Sponsorit odottavat, että lainatessaan vaatteita elokuvaan he saavat vaatemerkinsä elokuvassa näkyvästi esille. Elokuvatuotannon ja erityisesti pukusuunnittelijoiden näkökulmasta asia ei ole näin yksinkertainen. Yksi pukusuunnittelijoista mainitsi, että ei mielellään käytä sponsorivaatteita, koska esimerkiksi urheiluvaatteiden kohdalla näyttää lähes koomiselta, jos jokaisella näyttelijällä on päällään samalla logolla varustettu asu. Toisaalta yksi suunnittelija kertoi, että haasteellisen taloustilanteen vuoksi yhteistyökumppaneiden löytäminen nykyään on vaikeampaa kuin ennen. Yritykset saattavat antaa lainaan muuttaman vaateen sen sijaan, että lainaisivat asukokonaisuuksia useille henkilöille. Yksi suunnittelija totesi, että pr-toimistoista lainaaminen on hankalaa, ainakin jos vaatteita lainataan pääroolin esittäjälle, koska hän haluaisi pitää vaatteet lainassa koko kuvausperiodin ajan, mutta pr-toimistoista vaatteita saa lainaan vain muutamaksi päiväksi kerrallaan.

5.2 Taiteellisen työryhmän toiminta ja tapaamiset

Tässä luvussa kerron pukusuunnittelijoiden työskentelytavoista muun elokuvatyöryhmän kanssa. Kerron myös pukusuunnittelijoiden työskentelykäytännöistä sovitustilanteissa ja testikuvauksissa.

5.2.1 Työryhmän tapaamiset – Hyödyllisiä päivitystilanteita vai entistä epäselvempää kommunikointia?

Yksi tärkeimmistä taiteellisen työryhmän tapaamisista on *Head of departments* (HOD)-tapaaminen. Palaverissa ovat paikalla taiteellisen työryhmän jäsenet, joita ovat ohjaaja, kuvaaja, lavastaja, pukusuunnittelija, maskeeraussuunnittelija, äänisuunnittelija ja valaisija sekä mahdollisesti myös apulaistuottaja, järjestäjä, tehostevastaava, rekvisitööri sekä leikkaaja ja säveltäjä. HOD:in tarkoituksena on vaihtaa ajatuksia elokuvan tyylistä ja visuaalisuudesta sekä ylipäänsä suunnitella millaista elokuvaa ollaan tekemässä. Sen lisäksi HOD-palaveri on hyvä tilaisuus kuulla, mitä muilla osastoilla on meneillään ja päivittää ennakkotuotannon tilannetta. Ensimmäinen HOD-palaveri pidetään noin kaksi kuukautta ennen kuvausten alkamista.

Yksi suunnittelijoista totesi, että mitä paremmin kukin osasto on valmistautunut HOD-palaveriin, sitä sujuvammin palaveri etenee. Jokaisen osaston on valmistauduttava kertomaan omasta työstään ja suunnitelmistaan. HOD-palaverien määrä vaihtelee tuotantojen mukaan. HOD:ejä on yleensä useita ennakkotuotantovaiheen aikana, ja joissakin työryhmissä niitä saatetaan pitää viikoittain. Kaksi suunnittelijoista kertoi, että he ovat olleet mukana sellaisessa pitkän elokuvan ennakkotuotannossa, jossa on ollut vain yksi HOD-tapaaminen. Loput tapaamisista on useimmiten pidetty pelkästään pukusuunnittelijan,

ohjaajan ja kuvaajan välisinä.

Yksi pukusuunnittelija kertoi, että hän kommunikoi mieluiten ohjaajan kanssa suoraan. Toinen suunnittelija taas kommentoi, että on eri asia puhua pelkästään ohjaajan kanssa, koska silloin ei ole käsitystä siitä, mitä ohjaaja on keskustellut muiden työryhmäläisten kanssa.

PS2: Luetaan käsikirjoitusta yhdessä. Siinä kuulee, kun ohjaaja puhuu siitä, ”ahaa, näin hän ajattelee tästä kohtauksesta”. Tietää, että myös muut kuulevat sen saman.

HOD-palaveri on tärkeä tilaisuus kuulla, mitä muilla osastoilla on meneillään. Yksi suunnittelijoista kommentoi, että etukäteen on helppoa puhua mistä vaan, mutta asioiden edetessä ja konkretisoituessa ne saattavat saada uutta suuntaa. Ongelmana palavereissa saattaa usein olla se, että jokaisella osastolla on paljon asiaa kerrottavanaan, mutta aikaa ei välttämättä ole varattu tarpeeksi asioiden käsittelemiseen. Jos HOD-palavereja ei järjestetä, pukusuunnittelijalla voi olla ohjaajan kanssa tapaaminen, niin sanottu epävirallinen palaveri, jossa he käyvät asioita läpi ja sen jälkeen he ovat yhteydessä puhelimitse. Yksi pukusuunnittelijoista kertoo, miten hän valmistautuu tapaamiseen ohjaajan kanssa:

PS4: Sellainen tiukka A4, kaksi tai kolme, selkeät kysymykset. Käydään läpi kohtauksittain, että voiko tässä kohtauksessa tällä henkilöllä olla nämä vaatteet, että tästä ei olla puhuttu, onko ok? Ja sitten ehdottelen jotain, ehkä saan uuden idean, sellaista keskustelua. Ne tapaamiset ovat tällaisen virallisen epävirallisia ja ne ovat hirveän tehokkaita.

Suunnittelija jatkoi, että hän mielellään kirjoittaa sähköpostia, koska siinä näkyvät sekä kysymykset että vastaukset ja sieltä on helppoa tarkistaa, miten asia on sovittu. Yksi suunnittelijoista kertoi, että nykyisin vältetään turhia palavereja. Tässäkin asiassa pyritään tehokkuuteen. Esimerkiksi kaksikymmentä vuotta sitten tapaamisia oli hänen mukaansa enemmän.

Vaihtoehtoisessa ennakkosuunnittelussa mukana ollut pukusuunnittelija kertoi, että heillä ei ollut varsinaisia HOD-palavereja, ei ainakaan sellaisia joissa hän oli mukana. Sen sijaan tapaamiset työryhmän kesken tapahtuivat muissa tilanteissa:

VE: Kyllä me siellä kuvauspaikoissa vierailuilla tavattiin. Lavastaja on aika usein kuitenkin se, joka on ihan ensimmäisenä siellä, koska he etsivät kuvauspaikat. Sitten puku soluttautui siihen mukaan.

5.2.2 Pukusuunnittelijoiden yhteistyö muiden osastojen kanssa

Suunnittelijat kertoivat, että joissain projekteissa he tekevät suunnittelutyötä yksin, toisissa taas koko ryhmän kesken. Pukusuunnittelija työskentelee ennakkotuotannossa yleensä lavastajan lisäksi läheisesti myös maskeeraajan kanssa. Myös yhteistyö kuvaajan kanssa mainittiin tärkeäksi.

PS2: /.../ tuttu kuvaaja mielellään keskustele, ja sanoo, että ”jos ei puvustus ole hyvä, jos siihen ei ole rahaa, niin mitä hän sitten kuvaa?”

Omissa elokuvapukusuunnittelutöissäni olen ollut usein epävarma siitä, mikä maskeeraajan asema on suhteessa pukusuunnitteliijaan. Onko maskeeraussuunnittelu alisteinen pukusuunnittelulle? Maskeeraaja tulee kuitenkin aina tuotantoon mukaan vasta pukusuunnittelijan jälkeen ja hän lähtee suunnittelemaan maskeerausta vasta nähtyään pukuluonnokset. Yhtenäisen lopputuloksen saavuttamiseksi pukusuunnittelijan ja maskeeraajan yhteistyön tulee olla läheistä ja hyvin kommunikoivaa. Roolihahmo on kokonaisuus, jonka maskeerauksen pitäisi olla osa pukua ja toisinpäin.

Pukusuunnittelija Milena Canonero kertoo, että elokuvaohjaaja Stanley Kubrick opetti hänet aloittamaan suunnittelun hahmon päästä ja määräsi Canoneron myös maskeeraus- ja kampaussosaston valvojaksi. (Landis 2003, 26) Canonero lisää, että hän on täysin kam-pauksen, maskeerauksen ja puvun erottelemista vastaan. Hänen mukaansa pukusuunnittelija ei aloita työtään niskasta alaspäin. Hänen mukaansa maskeeraussuunnittelun tulee olla pukusuunnittelun alainen kuten *set decoratorit*² ovat lavastajille. (Landis 2003, 32)

Vaihtoehtoisella ennakkotuotantomenetelmällä toiminut pukusuunnittelija kertoi, että maskeeraaja oli hänelle ennestään tuttu. Heidän yhteistyönsä toimi niin, että kumpikin kertoi aluksi omista ideoistaan ja sen jälkeen keskittyi omaan osa-alueeseensa. Maskeeraaja keskusteli näyttelijöiden kanssa ja teki koemaskeja ja pukusuunnittelija näki koemaskeista kuvia.

VE: Jos ei olla puhuttu tästä asiasta mitenkään, ja jos olen ajatellutkin sen tietynlaiseksi, niin se on aika mielenkiintoista sitten, että se voi tullakin erilaiseksi.

Yksi pukusuunnittelija kertoi, että viimeistään ensimmäisessä HOD-palaverissa hän tapaa maskeeraajan. Silloin maskeeraajalle esitellään, millaisia asuja kullekin hahmolle on luvassa.

PS4: Ja esimerkiksi tässä leffassa tein niin, että kopioin kaikki kuvat [luonnokset] ja annoin maskeeraajalle muistutukseksi, että tämä on tämän näköinen.

Hän lisäsi vielä, että samaisessa elokuvatuotannossa hänellä ja lavastajalla oli vierekkäiset työhuoneet, jolloin erillisiä tapaamisia ei tarvinnut järjestää. Sekä pukusuunnittelija että lavastaja esittelivät toisilleen runsaasti ideamateriaalia, joka sai heidät vakuuttumaan siitä, että maailmat osuvat yhteen.

Yksi pukusuunnittelijoista mainitsi, että pikkurooleista ja avustajista vastaava apulaisohjaaja on tärkeä henkilö pukuosaston kannalta. Hänen mukaansa pukuosaston työtä helpottaa, että avustajia on hankkimassa ammattitaitoinen henkilö, joka osaa valita kohtauksiin sopivat avustajat. Esimerkiksi epookkielokuvaan ei voida ottaa avustajaa, jolla

² *Set decorator*-Rekvisitööri, toimii lavastajan alaisuudessa ja vastaa lavasteisiin hankittavista pienesineistä- ja tavaroista. (Väisänen 2005, 34).

on voimakkaalla värillä värjättyt hiukset tai lävistyksiä. Elokuva on ammatti, jossa kaikki osa-alueet vaikuttavat toisiinsa ja mitä paremmin ne saadaan toimimaan yhdessä, sitä parempi tulee elokuvasta.

5.2.3 Sovitustilanteet

Useimmiten näyttelijän ja pukusuunnittelijan ensimmäinen kohtaaminen tapahtuu sovituksessa. Sovitustilanne näyttäytyy elokuvan ennakkosuunnitteluvaiheessa erittäin tärkeänä hetkenä. Usein roolihenkilön rakentaminen tapahtuu sovituksessa toisin kuin teatterissa, jossa pukusuunnittelijalla ja näyttelijällä on jopa kuukausia aikaa rakentaa roolihaamoja ja sovittaa ja testata erilaisia vaihtoehtoja.

Yksi suunnittelijoista kertoi, että keskusteltuaan etukäteen ohjaajan kanssa henkilöhaamosta, hän soittaa näyttelijälle ja kyselee, millaisia mielikuvia hänelle on tullut haamosta. Vastauksissa tuli esille, että näyttelijät suhtautuvat eri tavoin pukuihin ja sovituksiin. Osa näyttelijöistä lähtee rakentamaan roolihenkilöä vaatteiden kautta, kun taas osalle näyttelijöistä ei ole merkitystä sillä, mitä heillä on päällä.

Haastatellut kertoivat, että he järjestävät yleensä yhden sovituksen roolihenkilöä kohden, mutta päähenkilöiden kohdalla tarvitaan enemmän sovituksia, yksi suunnittelijoista mainitsi jopa viisi tai kuusi sovituskertaa. Sovituksista keskustelu synnytti mielenkiintoisia huomioita näyttelijöistä ja roolihaamoista pukusuunnittelijoiden näkökulmasta. Yksi suunnittelijoista kertoi, että hänen mielestään näyttelijät suhtautuvat eri tavoin roolihenkilöihinsä. Osa näyttelijöistä suostuu laittamaan päälleen melkein mitä tahansa, kun taas toiset näyttelijät saattavat ajatella itseään ennen roolihenkilöä, eivätkä välttämättä suostu pukemaan kaikenlaista päällensä. Yksi suunnittelijoista kiteytti sovitustilanteen vaativuu-den näin:

PS6: Se riippuu sen hahmon ulottuvuudesta, tavallaan miten ristiriitainen se hahmo on. Esimerkiksi hahmo joka on nuori, mutta jonka pitää olla tosi pätevä näköinen ja samalla naisellinen, mutta ei saa olla liian seksikäs ja silti pitää olla auktoriteettia. Miten saat ne sille ihmiselle juuri, koska eri ihmisten päällä eri asiat näyttävät seksikkäältä tai rutuiselta.

Toinen suunnittelija kertoi, että järjestää jonkinlaisen sovituksen pääroolin esittäjälle heti kun vain on mahdollista. Tämän avulla näyttelijä ja ohjaaja saavat paremmin tun-tumaa siihen, mihin suuntaan ollaan menossa. On ihanteellista, että ohjaaja on mukana sovituksessa, koska silloin puvustuksesta voidaan keskustella siinä tilanteessa näyttelijän, ohjaajan ja pukusuunnittelijan kesken. Vaihtoehtoisella ennakkosuunnittelumenetelmällä työskennellyt pukusuunnittelu kertoi sovituksista näin:

VE: En sillä tavalla asiaa näe, että he [näyttelijät] olisivat eri mieltä kanssani, tai että olisin tehnyt väärin. Heillä oli näkemys, johon yritin vastata. /.../ Pitää ottaa huomioon se, mikä tukee hänen [näyttelijän] tapaansa ilmaista tämä juttu. Sovitustilanne on keskustelutilanne. /.../ Parhaimmillaan ne ovat sellaisia, että ne ruokkivat sekä näyttelijää että pukuihmistä innostamaan uusiin, vielä parempiin tulkintoihin.

Neljäs suunnittelija kertoi, että ei ole yleensä itse mukana sovituksissa, vaan ompelija ja assistentti hoitavat sovitukset hänen puolestaan. Hän ei välttämättä tapaa edes kaikkia elokuvan näyttelijöitä, vaan näkee asukokonaisuuden näyttelijän päällä sovituskuvausta. Hän kommentoi sovituskuvia, jos vaatteeseen tulee jotain muutoksia. Pukusuunnittelija perusteli käytäntöään sillä, että hänellä on täysi luottamus ompelijaan. Eräässä produktiossa, jossa ompelija ja assistentti olivat hänelle ennestään tuntemattomia, hän oli mukana kaikissa pääroolien sovituksissa.

5.2.4 Testikuvauksista

Kaikki pukusuunnittelijat kertoivat, että yleensä ennen kuvauksia järjestetään päivä, jolloin testataan päähenkilöiden maskeeraus ja puvut kameran edessä. Itselleni oli yllätys, että testikuvauspäiviä järjestetään näinkin usein ja lähes jokaisen elokuvatuotannon yhteydessä. Suunnittelijat kuitenkin kertoivat, että testikuvaukset järjestetään pääasiallisesti aina.

Testikuvaukset ovat yleensä melko hyvissä ajoin ennen kuvauksia. Yksi suunnittelija sanoi, että on haasteellista löytää testikuvaukselle juuri oikea ajankohta, koska jos testikuvauksissa tulee ilmi, että jotain vaatetta ei voidakaan käyttää, mutta sitä on jo pesty ja patinoitu, silloin vaatetta ei voida myöskään palauttaa takaisin kauppaan. Mielestäni kuulostaa kummalliselta, että pukubudjetit olisivat niin pieniä, että pukuosastolla ei ole varaa testikappaleisiin. Tähän voisi auttaa se, että pukusuunnittelijat budjetoisivat itse etukäteen jo testikuvauksiin tarvittavien vaatekappaleiden hinnat.

Testikuvauspäivä voi olla elokuvatyöryhmälle myös henkisesti tärkeä päivä:

PS2: Se tavallaan luo hengen niihin kuvauksiin. /.../ Näyttää elokuvan tyylilajia, että ”tuo kuvaaja todella aikoo kuvata takavaloon noin paljon”. Tavallaan siellä tekee ne ensimmäiset virheet, tai ennakoit ettei niitä virheitä tule [varsinaisissa kuvauksissa].

Vaihtoehtoisella ennakkosuunnittelutavalla tehnyt pukusuunnittelija kertoi, että heillä ei ollut testikuvauspäivää.

5.3 Tuotantoyhtiöiden asettamat resurssit ja rajoitteet

Tässä kappaleessa tarkastelen haastateltujen pukusuunnittelijoiden vastauksia koskien elokuvatuotantoyhtiöiden asettamia resursseja sekä rajoitteita ja niiden vaikutuksista pukusuunnittelijan työhön. Lisäksi kerron pukusuunnittelijoiden työskentelykäytännöistä kuvauksissa.

5.3.1 Suunnitteluun tarvittavasta ajasta – Maksavatko ajatukset?

Kaikista haastatteluista kävi ilmi, kuinka tärkeää suunnitteluun tarvittavan ajan määrä on, mutta jota tuotantoyhtiöt eivät välttämättä ymmärrä tai ota huomioon. Pukusuunnittelijat tarvitsevat aikaa suunnittelutyön työstämiseen ajattelemalla. Yksi suunnittelijoista totesi, että jos saisi valita, ottaisi mieluummin lisää aikaa kuin rahaa.

PS4: Ja se on ihana, kun se on sellainen pitkä, jotenkin hissukseen tuolla alitajunnassa, kun käyn niitä asioita läpi, ja sitten kun oikeasti tartun toimeen, niin se on tosi nopea prosessi.

Yleensä pukusuunnittelija saa pitkään elokuvaan valmistelupäiviä saman verran kuin on kuvauspäiviä. Keskimäärin valmistelupäiviä ennen kuvauksia on haastateltavien mukaan 25–30. Tämän ajan sisällä pukusuunnittelijan tulisi tehdä taustatutkimusta, hoitaa tarvittavat paperi- ja selvitystyöt sekä hankkia tai teetättää kaikki asut valmiiksi ja järjestää sovituksen. Suunnittelu ja selvitystyön lisäksi pukusuunnittelijan tulee osata arvioida tarpeeksi aikaa puvuston organisoimiseen ennen kuvauksia. Vaatteet on järjestettävä rooleittain ja kohtauksittain, sekä mietittävä niiden kuljetus kuvauspaikalle.

Tuotantoyhtiöt supistavat valmistelu-aikaa säästöjen toivossa. Ennakkosuunnitteluajan lyhentäminen on ristiriitaista, koska silloin suunnittelija tarvitsee käyttöönsä enemmän rahaa. Mitä hätäisemmin pukusuunnittelija joutuu tekemään hankintoja, sitä enemmän se tulee maksamaan. Jos taas suunnittelijalla on pidempi aikaväli käytössään, silloin hänelle maksetaan pidemmältä ajalta palkkaa, mutta silloin on mahdollista tehdä konkreettisia säästöjä hankintojen suhteen, koska asioihin on pystytty keskittymään pidemmällä aikavälillä.

Kaikki haastatellut pukusuunnittelijat olivat sitä mieltä, että kuvauksiin lähdetään sitä varmemmalla pohjalla mitä enemmän ennakkotyö-aikaa pukusuunnittelijalla on käytettävissään. Työssä jaksamisen kannalta on myös tärkeää, että pukusuunnittelija ei ole kuluttanut itseään aivan loppuun jo ennakkosuunnittelun aikana, vaan hänellä on energia työskennellä kuvauksissa. Yksi pukusuunnittelijoista toivoi yhtä kolmasosaa ennakkotyöpäiviä lisää pitkän elokuvan tuotantoon, joten jo kahdeksan tai yhdeksän työpäivän lisääminen ennakkotuotantoaikaan helpottaisi pukusuunnittelijan työtä merkittävästi ja vähentäisi työn kuormittavuutta ja stressiä, puhumattakaan taiteellisista hyödyistä, joita ennakkotyöajan pidentäminen lisäisi.

Saamieni vastauksien mukaan joissain tuotannoissa saatetaan toimia tavallisesta poikkeavalla tavalla ja panostaa ennakkosuunnittelu-aikaan kuten esimerkiksi yksi suunnittelijoista totesi:

PS2: Ja sitten X:ssä minulla oli valmistelupäiviä yhtä paljon kuin kuvaajalla ja lavastajalla, koska me kaikki otettiin yhteinen vastuu siitä ulkonäöstä. /.../ Siinä oli kolme kuukautta valmistelua. Se oli kuitenkin pienen budjetin leffa, joten se oli suuri satsaus siihen.

Vaihtoehtoisen ennakkotuotantomenetelmän pukusuunnittelija kertoi suunnitteluun käytettävissä olleesta ajasta näin:

VE: Minulla oli periaatteessa hirveän vähän sitä etukäteisaikaa. Kuljeskelin varmaan kuukauden verran ennen sitä ja metsästelin niitä vaatteita /.../ sitten kuljetin ne sinne [kuvauspaikalle] ja perustin puvuston ja rakensin sitä siellä.

Erilaiset selvitystyöt voivat viedä ison osan pukusuunnittelijan työstä. Esimerkiksi erilaisen protokolla-asioden selvittäminen, millaisia pukuja käytetään missäkin tilanteessa vie paljon aikaa. Sotilaspuvut mainittiin haastatteluissa herkäksi osa-alueeksi, jonka kanssa ei saa tehdä virheitä, koska ne saavat heti yleisöpalautetta. Kuten Väisänen (2005) toteaa, ammattivaatteiden käyttöön saattaa liittyä lainsäädäntöä, joka rajoittaa niiden käyttöä siviilitarkoituksessa. Tällaisia ovat esimerkiksi poliisien virkapuvut ja armeijan vaatteet, joiden käyttöön tulee tehdä lupa-anomus. Myöskin sairaala- ja pelastushenkilökunnan sekä pappien vaatteiden hankkimiseen täytyy varata aikaa, koska kaupasta niitä ei valmiina saa ostettua. (Väisänen 2005, 48–49)

Toisaalta vastauksista kuvastui freelancerin työn positiivinen puoli: pukusuunnittelijat pystyvät suunnittelemaan ja käyttämään ennakkosuunnitteluun varatun ajan haluamalla tavalla. He pystyvät itse päättämään, mikä on kulloinkin sopivin ja hyödyllisin tapa tehdä ennakkosuunnittelua.

Anna Vilppunen käytti *Jadesoturi*-elokuvan pukusuunnitteluun viisi vuotta tuotannon rahoitusvaikeuksien takia. Hän ihmettelee opinnäytteessään (2006) sitä, kuinka on jaksanut elokuvan parissa jo niin kauan. Kehitystä pukuluonnosten suhteen hän huomioi näin:

”Omaa työtäni arvioiden viiden vuoden takaiset pukuluonnokset tuntuvat nyt aika heppoisilta. Vuodet ovat tuoneet paljon syvyyttä ja kerroksia pukusuunnitteluun.”
(Vilppunen 2006, 3)

Vilppunen arvioi, että pitkä suunnittelu-aika on ollut hänelle itselleen kokemattomana pukusuunnittelijana sekä koko suunnitteluprosessille hyväksi. Hän arvioi ammattitaitonsa ja näkemyksensä suunnittelijana laajentuneen sen verran, että lopputulos ei olisi ollut yhtä hyvä, jos hän olisi päässyt toteuttamaan suunnitelmansa heti projektin alussa. (Vilppunen 2006, 3)

Yksi suunnittelijoista totesi, että ennakkotuotantoaikana pukusuunnittelijalla ei ole aikaa hukattavaksi. Pukusuunnittelijan työ on taiteellista, eikä siihen ole yhtä ainoaa oikeaa lopputulosta, jolloin erehdyksen ja yrityksen kautta suunnittelija pystyy pääsemään uudelle tasolle työssään. Pukusuunnittelija James Acheson toteaa, että suunnittelijalla tulisi olla niin paljon ennakkosuunnittelu-aikaa, että hänen olisi mahdollista paneutua täysin aikakauteen ja tyyliin löytääkseen siitä ydinolemus ja vasta sen jälkeen on mahdollista alkaa suunnitella ja rikkoa rajoja sen maailman sisällä. Hän kuitenkin lisää, että pukusuunnittelija harvoin pääsee työskentelemään tällä tasolla, koska usein ei ole aikaa päästä niin pitkälle. (Landis 2003, 14)

5.3.2 Pukuosaston työntekijät – Aika on rahaa

Suunnittelijoiden mukaan kuvausaikataulut ovat muuttuneet tiukemmiksi. Tiiviit kuvausaikataulut vaativat kuitenkin entistä parempaa suunnittelua ja valmistautumista.

Haastateltujen pukusuunnittelijoiden mukaan valmistus- ja kuvaustyöntekijöitä tarvittaisiin lisää, jotta olisi mahdollista pysyä tuotannon asettamassa tahdissa.

Yksi haastateltavista kertoi, että pukuosaston työntekijöiden palkkaaminen on todella pitkälle harkittua. Työntekijöiden tunnit ovat tarkkaan mietittyjä ja tiivistettyä työaika. Kolme haastateltavista kertoi työskentelevänsä ainakin yhden assistentin kanssa jossain vaiheessa tuotantoa. Assistentti osallistuu vaatteiden ja muiden hankintojen tekemiseen alkuvaiheessa, mahdollisesti sovituksiin, sekä kuvauksiin. Suurimpia joukkokohtauksia varten palkataan yleensä lisäapua avustajien pukemiseen ja vaatteiden huoltamiseen. Lisäksi hyvin usein hyödynnetään työharjoittelijoita, joille ei makseta palkkaa, mutta jotka työskentelevät pukuosastolla avustavissa tehtävissä. Yleensä pukusuunnittelijat saavat pukubudjettiin tietyn määrän työpäiviä lisätyöntekijän palkkaamiseen. Pukusuunnittelija voi päättää käyttääkö hän työpäivän ompelijan vai esimerkiksi patinoijan työhön, riippuen tietysti elokuvan vaatimuksista.

Työvoiman lisäämiseksi ehdotettiin, että pukuosastolla työskentelisi ainakin yksi henkilö enemmän kuin normaalisti sekä ennakkotuotantoaikana sekä kuvauksissa. Hän voisi olla monitaitoinen työntekijä, joka pystyisi tekemään korjausompelua, patinointia sekä hoitamaan juoksevia asioita. Kuvauksissa hän voisi toimia puvustajan assistenttina.

Vastauksista kävi ilmi, että vakiintuneet työparit ovat pukusuunnittelijoille tärkeitä. Saman assistentin tai puvustajan kanssa työskentely usean projektin ajan auttaa molempia työskentelyssä. Sillä tavoin he oppivat toistensa mieltymykset, tavat ja tottumukset. Vastauksissa toistui se, että pukuassistentille ei tarvitse kovin paljon antaa neuvoja, koska hän tietää jo mitä pukusuunnittelija on hakemassa.

Vaihtoehtoisella menetelmällä elokuvan tehnyt pukusuunnittelija kertoi, että ei halunnut pukuosastolle lainkaan apuvoimia, koska hän teki elokuvan mieluummin yksin.

VE: En edes ajatellut [lisätyövoiman palkkaamista]. Minusta on paljon mukavampi tehdä ihan itse, koska silloin tiedän mitä siinä on, ja kun se elää sillä tavalla, niin minun ei tarvitse miettiä tai selittää jollekin toiselle, että se pitääkin tehdä näin. Olin itse niin sisällä siinä, että olisi ollut vaikea uittaa sinne joku toinen.

Kysyin vaihtoehtoisella ennakkosuunnittelumenetelmällä tehdyn elokuvan pukusuunnittelijalta, miten hän koki erilaisena tämän projektin verrattuna perinteisellä ennakkosuunnittelulla tehtyyn projektiin:

VE: Se työ on ihan samaa, riippumatta siitä minkä tyyppistä [elokuvaa] tekee, niin se on etsimistä, järjestelyä, seuraamista, kantamista ja huoltamista. /.../ Ei voi missään tornissa olla ja sanoa, että ”tehkää tuo”.

Kaikkien suunnittelijoiden mukaan pukubudjetit ovat pienentyneet merkittävästi heidän uransa alkua ajoista. Yksi suunnittelija kuitenkin lisäsi, ettei yksikään budjetti ole ollut niin pieni, että sillä ei olisi saanut puvustusta toteutettua.

5.3.3 Työtiloista – yhdessä vai erikseen?

Kolme haastatelluista pukusuunnittelijoista kertoi työskentelevänsä työhuoneellaan. Pukusuunnittelijat käyttävät työhuoneitaan suunnittelu- ja selvitystyön tekemiseen, mutta kaksi suunnittelijoista kertoi, että joitain tuotantoja varten tuotantoyhtiö vuokrasi pukusuunnittelijoiden työhuoneelta lisätilan puvuston perustamista varten. Usein työhuoneet sijaitsevat vanhoissa rakennuksissa, joissa tila on jaettu irtoseinillä tai sermeillä eri henkilöiden työtiloiksi. Usein tilat ovat huonosti varusteltuja puvuston työskentelyn kannalta, niissä ei ole esimerkiksi tarpeellisia pesukoneita ja kuivausrumpuja vaatteiden ennakokäsittelyä ja pukuhuoltoa varten. Yksi pukusuunnittelijoista kertoi pesevänsä vaatteet kotonaan. Toinen kertoi kerran ajaneensa suuren joukkokohtauksen asujen kanssa ympäri kaupunkia etsien pesulaa, missä kuivata puvut. Puvustossa tapahtuu niin vaatteiden ompelu, patinoiminen kuin sovitus.

VE: /.../ minähän pesin kotona sen pyykin. Muistaakseni siellä oli kyllä pesukone... Meille oli vuokrattu talo ja sitten siinä pihapiirissä oli myöskin sitten kuvauspaikkoja. /.../ Muistan kun värjäsin sitten niitä vaatteita täällä kotona ja oli kauhea hätä! Värjäsin sen yötä myöten, aamulla piti saada mukaan.

PS6: Sovituspaikkanahan olisi hyvä, jos olisi semmoinen paikka missä olisi luonnonvalo ja vaaleat pinnat, mutta se on hyvin suuri mahdottomuus, että semmoisia ei ole.

Pääkaupunkiseudulla on selvästi kysyntää säilytys-, sovitus-, ja pesutiloille, joita tuotantoyhtiöt voisivat vuokrata elokuvatuotantajensa käyttöön³. Tuotantoyhtiöillä ei ole enää omia tiloja, tai ainakaan niin suuria, että niihin olisi mahdollista perustaa puvusto. Pukusuunnittelijoiden vastauksien mukaan pienemmissä tuotannoissa tilavuokra on suuri kustannuskysymys. Lisäksi pääkaupunkiseudulla on hankalaa saada vuokrattua tila lyhyeksi ajaksi elokuvatuotannon käyttöön. Vuokranantajat suosivat mielellään pitkiä vuokrasopimuksia sekä suurempia yrityksiä. Kuten Väisänen (2005) opinnäytteessään toteaa, puvustotilan tulee sijaita sellaisella paikalla, johon on helppo saapua julkisillakin kulkuvälineillä. Puvuston tulisi myös sijaita niin, että sieltä on helppo lastata ja purkaa vaatekuormia, kun lähdetään kuvauspaikoille. (Väisänen 2005, 52)

Pukusuunnittelija Milena Canonero kertoo, että valmistellessaan elokuvaa *Barry Lyndon* hän vuokrasi entisen lentokonehallin, johon hän pystytti puvuston. Hän palkkasi opiskelijoita parhaista suunnittelukouluista sekä vaatturin, mallimestarin, ompelijan ja hatuntekijän. He valmistivat historiallisia vaatteita alkuperäisillä kaavoilla, joita saivat Victoria & Albert -museosta. He ostivat myös alkuperäisiä vaatteita ja pitsejä keräilijöiltä sekä huutokaupoista. (Landis 2003, 26) Tekemieni haastattelujen mukaan ainakaan Suomessa ei ole kovin yleistä se, että pukusuunnittelija ja ompelijat työskentelisivät samassa tilassa. Usein ompelija tai vaatturi saattaa olla freelancer, joka työskentelee omalla työhuo-

³ Tällaista kysyntää vastaamaan perustettiin vuonna 2014 Helsingin Hermannissa sijaitseva Sankariliiga, joka on pukusuunnittelijoiden ja lavastajien perustama elokuva- ja näyttämöalan Art Department -yritys, joka ylläpitää vuokrattavia tiloja (Sankariliigan verkkosivut).

neellaan.

5.3.4 Pukusuunnittelijat kuvauksissa – Välttämätön paha vai turhan takia vaivautumista?

Pukusuunnittelijan työ jatkuu yleensä ennakkosuunnittelun jälkeen kuvauksissa. Jos pukuosastolla työskentelee sekä pukusuunnittelija että puvustaja, pukusuunnittelijan tehtävänä kuvauksissa on valvoa pukuosaston toimintaa ja valmistella tulevia roolihahmoja. Pukusuunnittelija on vastuussa siitä, että jokaiselle roolihahmolle löytyy suunnitelman mukaiset vaatteet. Puvustaja hoitaa kuvauspäivän aikana roolihahmojen vaatevaihdot ja huolehtii jatkuvuudesta. (Väisänen 2005, 89) Väisänen kertoo omasta työskentelystään kuvauksissa näin:

”Itselleni on aina ollut tärkeää olla mahdollisimman paljon kuvaustilanteessa mukana. Siinä voi vielä virittää viimeiset nyanssit kohdalleen, vaikka se olisi vain yksi nappi puserossa, joka jätetäänkin auki, vastoin ennakkosuunnitelmia. Viesti voi olla suurempi kuin etukäteen pystyy kuvittelemaan ja juuri se tekijä, joka kohtaukseen tarvittiin.”
(Väisänen, 2005, 89)

Kuitenkaan suunnittelijat eivät aina saa itse valita, ovatko kuvauksissa mukana, vaan päätökseen vaikuttaa tuotantoyhtiö. Kolme haastateltua pukusuunnittelijaa olivat sitä mieltä, että kuvauksissa läsnä oleminen on pukusuunnittelijan työn kannalta tärkeää. Pukusuunnittelu elää näyttelijäntyön kautta, mutta siihen vaikuttavat myös maskeeraus, lavastus, valaistus ja kuvaus. Kuvauksissa pukusuunnittelija voi nähdä työnsä tuloksen yhdessä kokonaisuutena muiden elokuvan osa-alueiden kanssa.

PS6: Yleensä haluan olla paikalla, kun se vaatesetti on ensimmäistä kertaa kuvissa. Ja tavallaan viimeistelen sen siinä, kun näen sen lopullisessa maskissa ja hiuksissa, silloin päätän sen kengät, laukun ja korut. Ja sen jälkeen, kun se on klaffissa, minun ei tarvitse siihen enää puuttua.

Kysyin pukusuunnittelijoilta, tapahtuuko kuvausten aikana pukujen kohdalla yleensä muutoksia. Yleinen vastaus oli, että muutokset ovat harvinaisia. Ainoastaan vaihtoehtoisen ennakkotuotannon pukusuunnittelija kertoi, että muutoksia pukuihin saattoi tulla vielä kuvaustilanteessa:

VE: Usein se johtui näyttelijästä, tietysti hän oli hautonut sitä mielessään, kenties tullut siihen tulokseen, että [asu tai vaate] ei vastaakaan sitä hänen mielikuvaansa, ja se millä tavalla hän ilmaisee, siihen sopisi joku muu [vaihtoehto] paremmin.

Kaksi muuta pukusuunnittelijaa kertoi, että muutoksia saattaa tulla harvoin teknisistä syistä, esimerkiksi jokin vaate on liian tumma tai vaalea johonkin valotilanteeseen. Sen vuoksi pukusuunnittelijat pitävät mukanaan pientä varavaatevarastoa.

Yksi haastatelluista sanoi, että ei ole enää vuosiin ollut kuvauksissa mukana. Hän kertoi, että tekee pelkän suunnittelutyön ja kuvausten alkaessa luovuttaa vastuun assistentilleen,

joka toimii kuvauksissa puvustajana. Hän mainitsi, että tällaisessa menettelyssä hänen on täysin luotettava puvustajaansa ja annettava hänelle työrauha; jos pukusuunnittelija on päättänyt olla poissa kuvaksista, hänen on myös pysyttävä päätöksessään eikä käydä välillä vierailemassa paikan päällä.

Yleinen käytäntö on, että pukusuunnittelija on aloittamassa kuvauspäivän ja tarkistamassa, että roolihahmot ovat halutun näköisiä. Silloin hän pystyy reagoimaan siihen, jos jokin asia onkin muuttunut tai jotain puuttuu. Kun puvustaja saapuu paikalle, pukusuunnittelija luovuttaa vastuun hänelle ja lähtee hoitamaan juoksevia asioita tai mahdollisesti vielä hankkimaan joitain asuja tulevia kuvauspäiviä varten.

PS2: Kyllä se aina kaduttaa, jos ei pääse paikalle, monta kertaa myös pyydetään, että en tulisi kuvauksiin, koska maksan enemmän kuin se assistentti siellä. Usein sanon, että en voi olla tulematta!

Toisinaan budjettisyyistä voi olla niin, että pukusuunnittelijat joutuvat olemaan kuvauksissa yksin ilman puvustajaa tai muita apulaisia. Yksin oleminen vaikeuttaa työtä siten, että esimerkiksi sääolosuhteista tai muista tilanteista johtuviin muutoksiin reagoiminen on hankalampaa. Pukusuunnittelija ei pysty lähtemään kuvauksista kesken kaiken hakemaan jotain tarvittavaa vaatekappaletta, koska kuvaustilannetta ei voi jättää ilman pukujen jatkuvuuden seuranta.

Pukusuunnittelija Albert Wolsky kertoo, että hänelle ennakotuotanto on epämiellyttävää aikaa, jolloin hän ei oikein tiedä, mitä tekisi. Hänen mukaansa asiat ovat epätodellisia ennen kuvausten alkamista ja kun kuvaukset vihdoinkin alkavat, hän haluaa olla mukana niissä joka hetki. Hän kuvailee kuvauspaikalla mukana oloaan näin:

”Olen siellä luomassa kohtausta, tarkistamassa taustaa, josta olen erityisen tarkka, ja ylipäänsä aistimassa elokuvan rytmiä ja tunnelmaa.” (Landis 2003, 168)⁴

Wolsky jatkaa vielä, että pukusuunnittelija ei voi koskaan olla varma, mitkä kuvatuista kohtauksista tulevat elokuvaan. Hän lisää, että ei voi koskaan tietää, mikä osa hänen työstään tulee näkyville; näkeekö katsoja roolihahmon pelkän selän, rinnan vai jalat. Sen vuoksi puvun jokaisen osa-alueen tulee toimia ja kertoa jotain hamosta. (Landis 2003, 168) Albert Wolskyn käytäntö on ilmeisesti ollut tehdä elokuvatuotantoja ilman *story board* eli kuvakäsikirjoituksia. Tekemieni haastattelujen mukaan *story board* ei edelleenkään käytetä kaikissa suomalaisissa elokuvatuotannoissa. Niiden hyödyntäminen ennakotuotannossa riippuu ohjaajan ja kuvaajan tottumuksesta.

Pukusuunnittelijalle *story board* voi olla kätevä työkalu, josta näkee helposti, millaisia kohtauksista on tulossa ja mihin kohtaan kuva rajautuu. *Story board*ien käyttö ei tarkoita sitä, että pukusuunnittelija jättäisi henkilöahmolta alaosan suunnittelematta nähdessään, että hahmo rajautuu vyötäröstä ylöspäin. Kuvasuunnitelma auttaa häntä ennakoimaan ja

⁴ ”I’m there to establish a scene, check on the background, which I am a bug about, and in general, get a feeling of the film’s rhythms.” (Landis 2003, 168)

panostamaan siihen alueeseen puvussa, jonka hän näkee painottuvan kuvassa. Haastateltujen mukaan story boardien käyttö on hyvin ohjaajakohtaista; toiset ohjaajat haluavat lähteä kuvauksiin hyvin suunnitellun kuvalistan kanssa, niin että voivat keskittyä paremmin näyttelijöihin ja toiset ohjaajat haluavat improvisoida kameran ja näyttelijöiden kanssa. Story boardien käyttäminen riippuu paljon myös kuvaajan tottumuksista. Jotkut kuvaajat saattavat hyödyntää taitavaa piirtäjää, joka tekee kuvakäsikirjoituksen taitavasti esimerkiksi markkinointitarkoituksiin ja toiset kuvaajat käyttävät itse piirtämiään tikku-ukoilla kuvitettuja kuvalistoja.

PS2: /.../ Senhän näen storarista että ”Ahaa, tämän kohtauksen idea onkin, että he ovat siluettina tuolla”, silloin siinä siluettissa pitää olla jotain.

Yksi haastatelluista mainitsi, että story board ei välttämättä ole aina paperinen versio vaan suullinen keskustelu kuvaajan ja ohjaajan kanssa. He voivat kertoa minkä tyyppisiä kuvakulmia ollaan hakemassa tai millaista tunnelmaa tai valaisua kuhunkin kohtaukseen ollaan suunnittelemassa. Sama suunnittelija myös lisäsi, että on olemassa myös kuvaajia ja ohjaajia, jotka ärsyyntyvät, jos heiltä kysyy kuvasuunnitelmista. Haastattelujen perusteella voisi kuitenkin päätellä, että pukusuunnittelijoiden oletus on, että story boardien käyttäminen on täysin kuvaajasta ja ohjaajasta riippuvaista, ei esimerkiksi pukusuunnittelijan tai lavastajan pyyntöjen aikaansaamaa.

Toinen suunnittelijoista sanoi, että ei itse käytä story boardeja lähes lainkaan. Hänelle niillä ei ole suunnitteluvaiheessa suurta merkitystä. Vaihtoehtoisessa ennakkotuotannossa mukana ollut pukusuunnittelija kertoi, että story boardeja ei tehty ja kuvaustilanne oli kameran sijoittelun ja liikkeen sekä kuvarajauksen suhteen improvisoitua.

VE: Ne [story boardit] eivät koskaan päässeet minulle asti. Ajattelen niin, että tuo kohtaus, nuo ihmiset, nuo vaatteet täytyy olla sellaisia, että on mahdollisuus tehdä se miten vain. /.../ kyllä sen täytyy olla niin, että kengät ja kaikki, niitä voidaan katsoa mistä suunnasta tahansa, tekee ne mitä tahansa siellä. Kun tässäkin saattoihan se olla, että kamera tuli ihan eri suunnasta, kuin mitä oli kenties joskus ajatellut.

Kysyin pukusuunnittelijoilta, miten *call sheetit* vaikuttavat heidän työskentelyynsä kuvauksissa. Call sheet on työryhmälle jaettava kuvausaikataulu, johon on merkitty jokaiselle näyttelijälle aika, jolloin hänen tulee saapua puettavaksi ja maskeerattavaksi. Lisäksi siihen on merkitty kuvauspäivänä kuvattavat kohtaukset, mahdolliset avustajat, kuvauspaikat ja tärkeimmät yhteystiedot.

Haastatellut kertoivat, että call sheetit lähetetään heille keskimäärin viikkoa ennen kuvausten alkamista. Näin varmistetaan kuvausryhmän valmistautuminen kuvauksiin. Pukusuunnittelijalla ja maskeerausosastolla on mahdollisuus kommentoida puku- ja maskiaikatauluja ja toivoa niihin muutoksia. Eräs suunnittelijoista kertoi totutusta poikkeavasta käytännöstä call sheetien suhteen:

PS6: Yksi tuotanto tehtiin niin, että seuraavan päivän call sheetit jaettiin edellisenä iltana. Saattoi olla joku alustava aikataulu mistä näki, että ehkä näitä kohtauksia kuvataan, mutta se oli ihan hirveää, kun ei pystynyt yhtään suunnittelemaan seuraavan päivän liikkeitä.

Call sheettien avulla pukusuunnittelija pystyy laatimaan aikataulun pukuosastolle jokaiselle kuvauspäivälle. Hän voi suunnitella jokaisen työntekijän työtehtävät sekä arvioida etukäteen tarvitseeko hän lisätyöntekijöitä pukuosastolle esimerkiksi pukemaan näyttelijöitä. Kuvattavien kohtauksien ja kuvauspaikkojen määrän avulla pukusuunnittelija pystyy suunnittelemaan, miten pukuosaston logistiikka saadaan toimimaan kuvauspaikkojen välillä:

PS2: Kuvauspäivien aikataulut tarkoittavat tiukkaa logistiikkaa, sitä että nyt pitäisi jo siirtyä seuraavalle paikalle, sinne tulevat seuraavat näyttelijät ja sitä kuka ottaa nämä vaatteet vastaan täällä, kun nämä tyypit puretaan /.../

Pukusuunnittelijat kertoivat, että elokuvatuotannot ovat nykyisin niin tarkasti budjetoituja, että kuvausaikataulut venyvät todella harvoin. Työehtosopimuksen mukaisista ehdoista pidetään kuvausten aikana tiukasti kiinni. Työhyvinvoinnin ja jaksamisen kannalta tämä on tärkeää, mutta toisaalta se aiheuttaa kuvauspäivän aikana kiirettä ja paineita, koska ylitöihin turvaudutaan harvoin. Ylityökorvausten maksaminen on todella kallista tuotantoyhtiölle, eikä budjeteissa ole usein varaa sellaiseen. Tämä johtaa eräänlaiseen oravanpyörä-ilmiöön, jossa kiirehditään nopeassa tahdissa kuvauspäivän läpi, jotta ylityötunteja ei syntyisi.

Yhden suunnittelijan mukaan myöskin työehtosopimuksen sääntöjen noudattaminen on ollut ennen löyhempää mutta tarkentunut viime vuosina. Aikaisemmin pukusuunnittelijalle saatettiin tehdä niin sanottu könttäsopimus, jonka aikana ei laskettu työtunteja, vaan pukusuunnittelija määritteli itse hinnan suunnittelutyölleen. Päivät saattoivat venyä 20-tuntisiksi.

Pukusuunnittelija James Acheson kertoo vuonna 2003 Landisin tekemässä haastattelussa, että elokuvanteko on muuttunut entistä enemmän teknologiasta riippuvaiseksi (Landis 2003, 21). Nyt, vuonna 2016 tekemissani haastatteluisa yksi pukusuunnittelijoista sanoi, että noin viisitoista vuotta sitten filmille kuvaaminen hidasti työntekoa paljon. Koska filmille kuvaaminen on kallista, kohtaukset myös harjoiteltiin tarkkaan ennen kuvaamista. Nykyinen digitaaliseen muotoon tallentaminen nopeuttaa työntekoa, mutta aiheuttaa sen, että kohtauksia ei harjoitella kunnolla etukäteen, eikä harkita tarkkaan sitä, mitä kuvataan. Vaikuttaa siltä, että määrä on korvannut laadun ainakin joissain tapauksissa.

Kuitenkin pukuosastolla tiukasti ehdoista ja työajoista kiinni pitäminen saattaa tilanteiden mukaan olla haastavaa. Pukusuunnittelijan osa on siinä mielessä erikoinen, että mikään sopimus ei velvoita häntä olemaan läsnä kuvauksissa, mutta moni suunnittelija haluaa kuitenkin nähdä lopullisen työnjäljen kameran edessä yhdessä näyttelijöiden, lavastuksen ja valaisun kanssa. Työehtosopimuksen mukaan työtunteja saa kuvaksissa olla

yhteensä 120 kolmen viikon aikana.

PS6: Nykyään minulla on aina sellainen sopimus, että kuvauspäivät ovat vain kahdeksan tuntisia, kun kuvauspäivät ovat normaalisti [muille pukuosaston työntekijöille] 10–12 tuntisia, eli en pysty olemaan siellä koko päivää.

Sama suunnittelija jatkoi, että jos kyseessä on sellainen kuvauspäivä, että kuvauksiin on tulossa paljon näyttelijöitä ja avustajia puettaviksi, hänen on oltava silloin paikalla ja ehkä tuntimäärän ylittyessä olla jonain toisena rauhallisempana päivänä pois.

6. Loppupäätelmät

Tämän työn kirjoittaminen on ollut itselleni matka pohtimaan ”oikean pukusuunnittelun” käsitettä sekä ymmärtämään monipuolisemmin elokuvapukusuunnittelijoiden ammattia. Haastattelujen myötä on käynyt ilmi, että jokainen suunnittelija tekee työnsä omalla tavallaan ja jokainen ohjaaja tekee elokuvansa omalla tavallaan. Ei ole olemassa yhtä tiettyä kaavaa tehdä ennakkosuunnittelua.

Pukusuunnittelijan on hyvä osata luovia asioiden keskellä. Hänen täytyy osata olla sopivalla tavalla sosiaalinen eri tahojen kanssa. Suunnittelijan työtä helpottaa, jos hänellä on laajat kontaktiverkostot eri teattereiden puvustoihin ja puvustonhoitajiin. Pukusuunnittelijan on myös oltava kekseliäs ja tiedettävä, mistä lähteä etsimään erikoistarvikkeita, kuten esimerkiksi sairaalavaatteita tai sotilasasuja. Tällaisia erikoistilanteita varten pukusuunnittelija voi hyödyntää erikoisasiantuntijaa. Muutenkin suunnittelijan on tunnistettava, missä vaiheessa tarvitsee apua ja asiantuntemusta.

Vaihtoehtoinen ennakkosuunnittelumenetelmä todettiin *Syntymärika*-projektissa hyväksi ja toimivaksi, mutta ehdotan, että se vaatii toimiakseen tietynlaisen projektin. Workshop-jakso oli helppo toteuttaa, koska tuotannossamme oli pieni työryhmä. Pukusuunnittelun kannalta prosessia helpotti huomattavasti se, että elokuvassamme oli vain kolme näyttelijää. Täytyy myös muistaa, että kyseessä oli lyhytelokuva. Voi olla, että esimerkiksi epookkiselokuvatuotannossa tämä metodi ei toimisi vastaavalla tavalla. Esimerkiksi ohjaaja Mike Leigh käyttää menetelmäänsä nimenomaan nykydraaman kehittelyyn. Tällöin sovitettavat vaatteet ovat helpompi löytää kuin jos kyseessä olisi eri aikakausi.

Etukäteen kuvittelin, että kokeilisin workshoppeissa enemmän ja erilaisempia asuvaihtoehtoja. Päähenkilöiden tyyli oli kuitenkin jo pitkälle päätetty ennen workshop-jakson alkamista. Oli kätevää, että näyttelijöille pystyi sovittamaan vaatteita saman tien ja toteamaan sopivuuden käytännössä. Workshop-jaksossa oli kuitenkin epäselviä hetkiä, jotka johtuivat siitä, että emme ohjaajan kanssa olleet kommunikoineet tarpeeksi workshopien kulusta. Olin yllätynyt siitä, että kokeilimme vaatteita jo silloin, kun näyttelijät alkoivat improvisoida siskosten lapsuuden tapahtumia. Näyttelijät itsekin kommentoivat, että tämä yhtälö tuntui hassulta.

Omia tekemiäni elokuvaprojekteja ja ylipäänsä taiteellista ennakkosuunnittelua ajatellen pidän tärkeänä, että suunnittelijalla on aikaa myös prosessiluontoiseen tekemiseen. Pitäisi olla aikaa tehdä erilaisia kokeiluja, olla aikaa myös virheille, oppia niistä ja sitä kautta päästä parempaan lopputulokseen. Koen, että *Syntymärika*-projektissa minulla oli pidemmän ennakkotuotantoajan sekä workshop-jakson vuoksi tavallista enemmän aikaa testaamiseen. Minulla oli myös mahdollisuus workshop-jakson jälkeen pohtia siellä tekemiäni valintoja ja arvioida niitä uudelleen ennen kuvausten alkamista.

Ennakkotuotantoon vaikuttavat muun muassa ohjaajan tottumukset ja tavat tehdä asioita, taiteellisen ryhmän kokoonpano sekä elokuvan aihe tai tyylilaji. Pukusuunnitte-

lijan täytyy sopeutua kulloiseenkin tekemisen tapaan ja ryhmän käytäntöihin. Mielestäni pukusuunnittelija on sitä ammattitaitoisempi, mitä enemmän hänellä on hallussaan keinoja sopeutua työryhmän tekemisen tapoihin. Tutut työparit helpottavat keskustelua ja vuorovaikutusta. Haastatteluissa mainittiin usein, että työ on helpompaa, kun on tuttu ohjaaja tai näyttelijä. Toisaalta jos tekee saman ryhmän kanssa jatkuvasti, on vaarana alkaa toistaa itseään ja lopputuloksessa voi näkyä, että ollaan liian turvallisilla vesillä. Pukusuunnittelijan täytyy löytää kulloinkin sopivin tapa kommunikoida ja saada omat ajatukset ja suunnitelmat tarpeeksi selkeästi ymmärrettäviksi muulle työryhmälle.

Elokuva on monien osien summa, joka vielä leikkauspöydällä saattaa muuttua aivan toisenlaiseksi kuin alun perin oli suunniteltu. Pukusuunnittelijoiden työtä helpottaisi storyboardien käyttäminen elokuvan ennakkotuotannossa, mikä pitäisi saada vakiintuneeksi käytännöksi riippumatta kuvaajasta tai ohjaajasta. Tutkimukseni perusteella ylipäänsä kaikenlainen kirjoitettu tai piirretty informaatio vakiinnuttaa ja helpottaa ennakkosuunnittelun tekemistä ja työryhmän toimintaa.

Pukusuunnittelijoiden arvostus ammattikuntana on haastateltavien mukaan noussut esimerkiksi viimeisen kymmenen vuoden aikana. Yksi suunnittelijoista toivoi pukusuunnittelijoiden ammattikunnan parempaa verkostoitumista. Hän toivoi lisää keskustelua taiteellisesta työstä, sekä keinoja siihen, että pukusuunnittelijat voisivat auttaa toisiaan. Tällä tavoin elokuvien pukusuunnittelijat voisivat ammattikuntana saada lisää arvostusta työlleen. Tutkimukseni perusteella pukusuunnittelijoiden verkostoitumiselle olisi todellista tarvetta informaation jakamisen ja keskustelun käymisen vuoksi. Esimerkiksi erilaisten vaatteiden ja asusteiden osto- ja vuokrauspaikkojen kartoitus Suomessa sekä ulkomailla olisi hyödyksi.

Nykyisessä elokuva-alan koulutuksessa panostetaan myös siihen, että pukusuunnittelija on mukana ennakkosuunnitteluprosessissa alusta alkaen, joten tulevaisuus on tässä suhteessa toivottavasti valoisampi.

Haastattelujen tekemisen jälkeen olen miettinyt omaa tulevaa uraani pukusuunnittelun parissa. Ennen haastatteluja ajattelin, että haluan jonain päivänä tehdä pukusuunnittelua nimenomaan elokuvan parissa. Enää en ole asiasta niin varma. Pukusuunnittelijan ammatti tuntuu stressaavalta. Toisaalta yksi suunnittelijoista totesi, että elokuvatyön suola ovat paikat ja ihmiset. Elokuvatyössä pääsee mielenkiintoisiin paikkoihin, joihin ei ehkä muuten pääsisi. Työryhmä muovautuu prosessin aikana ja yleensä muotoutuu perheeksi. Elokuva-ala on Suomessa niin pieni, että lähes kaikki siellä työskentelevät tuntevat toisensa. Tämä tulisi kääntää voimavaraksi.

Lähteet

Tutkimusaineisto

Pukusuunnittelijoiden haastattelut. Neljä haastattelua, toteutettu aikavälillä 23.3.2016–29.7.2016. Haastattelu ja litteroinnit Liisa Niskanen, tekijän hallussa.

Julkaisettomat lähteet

Aaltonen, Jouko. 2.11.2015. Luento erilaisista tutkimushaastattelun muodoista maisteriseminaarissa. Aalto-yliopisto, Arabian kampus. Luentomuistiinpanot tekijällä.

Brigatti Ella. 1999. *Hotelli VooDoo-elokuvan pukusuunnittelu*. Lopputyö. Vaatetus suunnittelun ja pukutaiteen koulutusohjelma, muoti- ja tekstiilitaiteen osasto. Taideteollinen korkeakoulu.

El Ramly, Kaisa. 2015. *Syntymävikä-elokuvan tuotantoesitys*. 2.3.2015. Pdf.

El Ramly, Kaisa. 2016. *Syntymävian syntymä – Ajallisesti pitkän ennakkotuotantoajan hyödyt ja mahdollisuudet*. Maisterin opinnäytetyö. Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu, elokuva- ja lavastustaiteen laitos.

Kolehmainen, Elina. 2003. *Haaveiden kehä: elokuvapuvustus*. Pukusuunnittelun MA-pilottihanke Lavastustaiteen osastolla. Taideteollinen korkeakoulu.

Korvenmaa, Venla. 2015. *Tutkielma luovuuden mekanismeista. Suunnittelijan näkökulmia elokuvanteon ryhmä- ja yksilötyöskentelyyn*. Maisterin opinnäyte. Pukusuunnittelu. Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.

Matinara, Suvi. 2014. *Pukusuunnittelija ja näyttelijän kolme minää*. Maisterin opinnäyte. Pukusuunnittelu. Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.

Niskanen, Liisa. 2015. Maisterinopinnäytteen tutkimuspäiväkirja. Tekijän hallussa.

Niskanen, Liisa. 2014. *Premiere*. Kandidaatinopinnäyte. Pukusuunnittelun suuntautumisvaihtoehto, lavastustaiteen koulutusohjelma. Elokuватаiteen ja lavastustaiteen laitos. Aalto-yliopisto.

Nissinen, Marjatta. 1986. *Elokuvan puvut, viesti ja visio: "Valkoinen kääpiö"*. Lopputyö. Vaatetus suunnittelun ja pukutaiteen koulutusohjelma, muoti- ja tekstiilitaiteen osasto. Taideteollinen korkeakoulu.

Saveljeff, Anne. 8.3.2016. Tiedonanto sähköpostitse.

Vilppunen, Anna. 2006. *Jadesoturi-elokuva: pukusuunnittelun viisivuotinen työrupeama, totta vai tarua*. Lopputyö. Vaatetussuunnittelun ja pukutaiteen koulutusohjelma, muoti- ja tekstiilitaiteen osasto. Taideteollinen korkeakoulu.

Väisänen, Merja. 2005. *Elävän kuvan pukusuunnittelu*. Taiteen maisterin lopputyö. Muotoilun osasto, vaatetussuunnittelun ja pukutaiteen osasto. Taideteollinen korkeakoulu.

Zherbina, Katerina. 2012. *Tilanteita ja suhteita – Huomioita prosessiluontoisen esityksen tekemisestä*. Maisterinopinnäyte. Pukusuunnittelu, Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.

Kirjallisuus, artikkelit ja verkkosivustot

Bagh, Peter von. 2005. *Elokuvan historia*. Keuruu, Otavan kirjapaino. 736 s.

Berry, Sarah. 2000. *Screen style: Fashion and Femininity in 1930s Hollywood*. Minneapolis, University of Minnesota Press. 235 s.

Brigatti, Ella. 2009. "Saako pukusuunnittelija ajatella?" Lehtiset 3.

Cardullo, Bert. 2010. "Making people think is what it's all about": an interview with Mike Leigh", *Cinema Journal*, vol. L, no. 1, pp. 1–18.

International Movie Database, www.imdb.fi [viitattu 25.8.2016]

Landis, Deborah Nadoolman. 2003. *Costume design*. Switzerland: Roto Vision. 176 s. (Screen craft series).

Landis, Deborah Nadoolman. 2007. *Dressed: A Century of Hollywood Costume Design*.

McDonald, Tamar Jeffers. 2010. *Hollywood Catwalk: exploring costume and transformation in American film*. I. B. Tauris. London.

Nelson, Robin. 2013. *Practice as Research in the Arts*. Principles, protocols, pedagogies, resistances. Basingstoke, Palgrave Macmillan. 229 s.
ISBN 978-1-137-28290-3

Nummelin, Juri. 2005. *Valkoinen hehku. Johdatus elokuvan historiaan*. Tampere, Vastapaino. 460 s.

Pirilä, Kari. Kivi, Erkki. 2010. *Teos. Elävä kuva – elävä ääni*. Kolmas osa. Keuruu, Otavan Kirjapaino Oy. 163 s.

Ruusuvuori, Johanna. Nikander, Pirjo & Hyvärinen, Matti. 2010. *Haastattelun analyysi*. Tampere, Vastapaino. 470 s.

Ruusuvuori, Johanna. Tiittula, Liisa. 2005. *Haastattelu: tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*. Tampere, Vastapaino. 310 s.

Sankariliiga, www.sankariliiga.fi [viitattu 10.9.2016]

Sharaff, Irene. 1976. *Broadway and Hollywood. Costumes Designed by Irene Sharaff*. New York. Van Nostrand Reinhold Company. 136 s.

Suomen elokuvasäätiön verkkosivu. 2016. www.ses.fi. [Viitattu 29.9.2016]

”Suomalaisen elokuvan historia” 2016. Elonet- tietokanta. www.elonet.fi. [Viitattu 18.12.2016]

Teatteri- ja mediatyöntekijöiden liitto. 2015. Elokuva- ja tv- tuotantoa koskeva työehtosopimus 1.2.2015. Teme. [Verkkojulkaisu] [Viitattu 14.8.2016]
Saatavissa: <http://www.teme.fi/files/449/sopimus.pdf>

Toiviainen, Sakari. 2002. *Levottomat sukupolvet. Uusin suomalainen elokuva*. Jyväskylä, Gummerus Kirjapaino Oy. 302 s.

”Tulokset 2016”. Blue Sea Film Festival. Sinisen meren Elokuvajuhlat. 2016. [Verkkosivusto] [Viitattu 22.8.2016]
Saatavissa: <http://www.blueseafilmfestival.net/x/lyhytelokuvakilpailu/1721-2/>

Weckman, Joanna. 2002. ”Buren ja Fiinun jalanjäljissä – Pukusuunnittelijana elokuva- tuotantiossa”. Elokuvantaju. [Verkkoartikkeli] [Viitattu 14.8.2016] Saatavissa: http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/lavastus/artikkelit/weckman_pukusuunnittelijana.jsp#kadonneen

Weckman, Joanna. 2009. ”Puku ja tutkimus”. Teoksessa Gröndahl, Paavolainen & Thuring (ed.) Näkyvää ja näkymätöntä. Näyttämö & Tutkimus 3. Teatterintutkimuksen seura. s. 172–199. Saatavissa: <http://teats.fi/julkaisut.html>

Weckman, Joanna. 2005. ”Pukusuunnittelun pioneereja”. Teoksessa Houni, Paavolainen, Reitala, Suutela (toim.) Esitys katsoo meitä. Näyttämö & Tutkimus 1. Teatterintutkimuksen seura. s. 209–241. Saatavissa: http://teats.fi/wp-content/uploads/2016/01/julkaisu_elokuu.pdf

Weckman, Joanna. 2015a. *”Kun jonkun asian tekee, se pitää tehdä täydellisesti” – Liisi Tandefelt pukusuunnittelijana 1958–1992*. Tohtorin väitöskirja. Aalto-yliopiston Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu. Aalto Arts Books, Helsinki.

Weckman, Joanna. 2015b. *Unelmien kuteita. Epookkipukujen historiaa Suomessa*. Teatterimuseon verkkojulkaisuja 3. Saatavissa: http://www.teatterimuseo.fi/wp-content/uploads/Unelmien_kuteita.pdf

Liitteet

Liite 1

Haastattelukysymykset

- *Millä tavoin keräät ideamateriaalia suunnittelun alkuvaiheessa?*
- *Käytätkö suunnittelussa pukuluonnoksia?*
- *Hyödynnätkö suunnittelussa story boardia?*
- *Oletko itse kuvauksissa mukana?*
- *Koetko, että elokuva-ala on muuttunut urasi alkuvaiheista?*
- *Pidättekö HOD-palavereja ja kuinka usein?*
- *Miten kommunikoit muun taiteellisen ryhmän, lavastajan, maskeeraajan, kuvaajan kanssa?*
- *Millaisina näet sovitustilanteet ja kuinka usein pidät niitä?*
- *Pidättekö ennakkotuotantovaiheessa kameratestipäivän?*
- *Kuinka usein tulee muutoksia, ja miten varaudut niihin?*
- *Kuka tai ketkä työskentelevät pukutiimissäsi ja missä vaiheessa ennakkotuotantoa?*
- *Kuinka paljon sinulla on yleensä valmistelupäiviä?*
- *Millaiset työtilat sinulla on suunnitteluun, sovittamiseen, puvuston perustamiseen, pukuhuoltoon ja kuvauksissa toimimiseen liittyen?*
- *Miten ja missä vaiheessa call sheetit vaikuttavat työskentelyysi?*
- *Jos mahdollista, mitä haluaisit tehdä ennakkotuotantoajassa toisin?*

Liite 2

Kuvat 1, 2, 3, 4 Kaisa El Ramly

Kuvat 5, 6, 7, 8 Liisa Niskanen

Kuva 9 Sanni Priha

Liite 3

DVD/ Blu-ray -tallenne (saatavilla painetun opinnäytteen liitteenä).

English abstract

Film costumes are rarely researched in Finland and costume designer's experiences are seldom written down. By working in different film productions I have seen the challenges that a costume designer encounters in her/his work. I have had an impression of working in film production as a busy and stressful industry. Costume designers need to reign large entities for which they do not have enough workers or money. Costume designer needs time for processing with thinking. My personal assumption is that hurry and timetable problems are connected especially with film productions and many of the producers do not understand the important meaning of time that is used for designing and thinking in the preproduction of a film. My goal is to investigate how does the film production resources and related restrictions affect the costume designer's work in the film sector.

Behind this research is my own experience with the short film Syntymävikä, in which I worked as a costume designer. Syntymävikä is directed by Kaisa El Ramly and it was premiered in April 2016. The process was with long pre-production time and with workshops. Those workshops were a tool for the artistic team and an opportunity to search for distinct versions related to their own creative contribution at an early stage. In my research I wanted to explore how this method affected artistic team's work in the pre-production time and in my own work as a costume designer. How did it help or intensify our working process and how can it be seen the final result? In my research, I focus more describing the pre-production process than the artistic choices that I made.

To achieve current information, I interviewed four costume designers who are working at the moment or have worked as costume designer for Finnish films in the 2000s and 2010s. With the interviews I got information about the costume designers experiences during the years and about how the film industry has developed in Finland. With the interviews, I collected information about the costume designer's job description in film and about the challenges that they encounter in working life. In my ma-thesis, I also compare my own experiences with the experiences of the interviewed people.